Número 19 • Ano 2 • 395$00

MEGA DRIVE · MEGA CD · GAME GEAR · MASTER SYSTE

MEGA FORCE

MEGA force

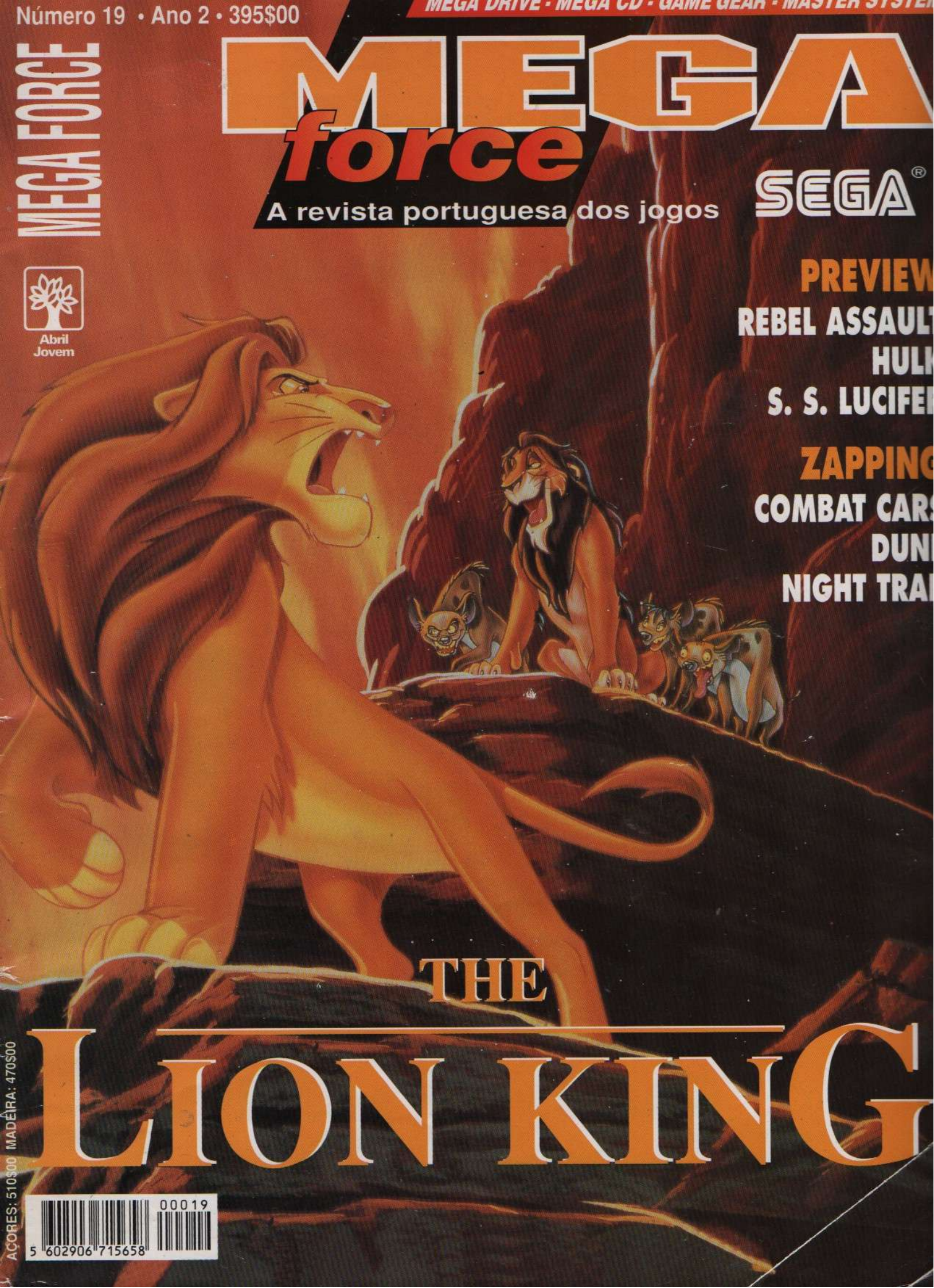
A revista portuguesa dos jogos

SEGA®

Abril Jovem

PREVIEW
REBEL ASSAULT
HULK
S. S. LUCIFER

ZAPPING
COMBAT CARS
DUNE
NIGHT TRAP



THE LION KING

AÇORES: 510$00 MADEIRA: 470$00

00019

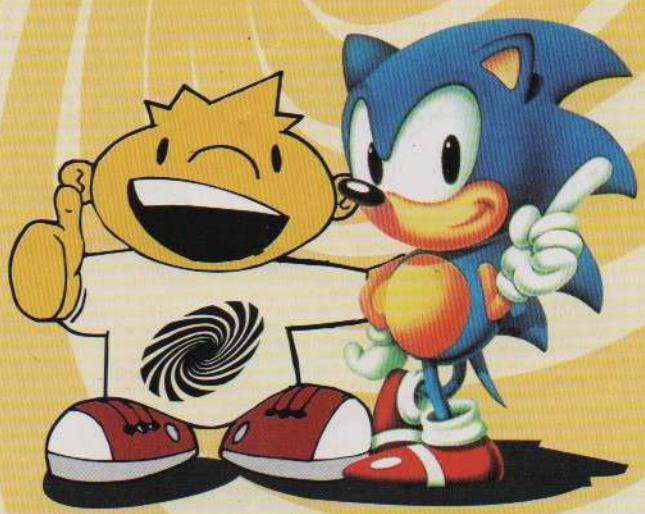
5 602906 715658

ROMA
MEGA STORE

Bem vindo a uma nova Dimensão!

**Descobre a Roma Megastore.
O espaço mais incrível do país
para conheceres tudo o que
a Sega tem para ti.
Vem e torna-te sócio do clube
mais espectacular do mundo dos
videojogos.**

**...se vieres depressa aínda
ganhas brindes inesquecíveis!**



Desconcertante!

SEGA

R. FERNANDES TOMÁS 659 (AO BOLHÃO) 4000 PORTO Tel.(02)2088967/72

MEGA force

Dezembro 94

N.º 19

MEGA FORCE
Propriedade
Editora Abril Morumbi, Lda.
Direitos exclusivos de comercialização:
Publicações Abril Jovem, SA

DIRECTOR-GERAL: Miguel Ribeiro e Silva
DIRECTOR FINANCEIRO: Carlos Meneses
REDACÇÃO
Paulo Oliveira (Editor), Paulo Ferreira (Redactor)
José Félix (Revisor), Maria João Santos (Secretária)
ARTE
Tina Bahner (Chefe) Ana Dulce Banha (Maquetista Principal)
Paula Rodrigues (Maquetista)
DIRECTOR DE INFORMÁTICA
José Augusto Calé
PRODUÇÃO GRÁFICA
Paulo Duarte
CIRCULAÇÃO E MARKETING
Luis Segadães (Director), Mário Rosário
DIRECÇÃO COMERCIAL
Isabel Xara-Brasil e Helena Matoso
PUBLICIDADE
João Xara-Brasil (Director) Neves Silva (Coordenador)
Gertrudes Paz e Cristina Marques (Contactos)
José António Lopes (Coordenador de Materiais)

REDACÇÃO, PUBLICIDADE
E SERVIÇOS ADMINISTRATIVOS
Largo da Lagoa, 15-C — 2795 Linda-a-Velha
Telefone Geral: 414 30 78 (busca automática)
Fax: 414 32 27
Delegação Zona Norte (Publicidade)
Rua Capitão Pombeiro, 246, 1.º Esq. — 4200 Porto
Telefs.: 550 67 52 e 550 75 73 Fax: 550 67 38
ASSINATURAS
Alexandre Correia (Coordenador) Paula Fialho (Assistente)
Largo da Lagoa, 15-C — 2795 Linda-a-Velha
Telefs.: 414 32 08 e 414 32 57 Fax: 414 32 27

FOTOLITOS E MONTAGEM
Grafilis
IMPRESSÃO
Gráfica Europam, Lda.
DISTRIBUIÇÃO
Deltapress – Soc. Distribuidora de Publicações, Lda.
Lisboa: Tapada Nova,Capa Rota, Linhó — 2710 Sintra
Telefs: 924 04 47 e 924 00 87 – Fax: 924 04 29
Porto: Zona Industrial da Maia, Sector 9
Rua B, lote 227 — 4470 Maia
Telef.: (02) 941 76 70

Registada no Ministério da Justiça sob o n.º 116 415
Depósito Legal n.º 66 376/93
Tiragem: 24 000 exemplares

Editora Abril Morumbi, Lda.
Inscrita na Conservatória do Registo Comercial
de Oeiras sob o n.º 5028.
Número de Contribuinte: 500 871 647

© Megapress/Editora Abril Morumbi
Todos os direitos reservados. Proibida a reprodução total
ou parcial sem autorização do editor.
Capa: The Lion King
Copyright © Walt Disney

membro da
ASSOCIAÇÃO PORTUGUESA
apct
PARA O CONTROLO DE TIRAGEM

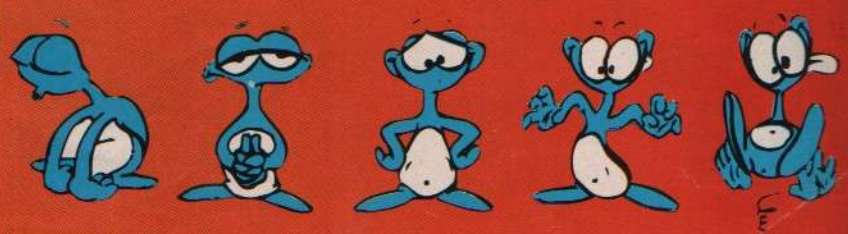
Editorial

Grande parte dos nossos leitores já deve ter reparado nas mudanças que mensalmente se vão operando na MEGA FORCE. Alguns deles já fizeram chegar até nós, por escrito, elogios a essas mudanças. Para aqueles mais "desatentos", ou seja, os leitores que procuram nesta revista apenas os temas que lhes interessam, quer sejam eles testes a jogos que já possuem, **dossiers** *para chegar ao fim de um jogo mais facilmente ou apenas os sempre bem-vindos "Segredos do Sonic", essa mudança vai passando despercebida. Mas a verdade é que ela é real. Não é corrente ver uma revista específica de uma marca de jogos, como é a MEGA FORCE, com a qualidade gráfica que apresenta, quer seja ela nacional ou estrangeira. Das matérias mais recentes introduzidas na revista, a secção "Work in Progress" é uma das que mais prazer nos dá a fazer. É agradável ver os esboços e as primeiras imagens de jogos que empresas como a Codemasters, a Domark, a Virgin, a US Gold, a Dolphine, e muitas outras, estão a preparar para as consolas* **Sega.** *Estas mudanças e outras, que se irão seguindo, só serão possíveis com a colaboração dessas editoras de jogos que periodicamente nos enviam* **slides,** *amostras de jogos,* **press releases,** *catálogos, etc. Só assim conseguimos dar uma informação mais completa e rápida aos, cada vez em maior número, leitores da MEGA FORCE.*

Classificação

As características principais dos jogos são avaliadas de acordo com esta escala:

Aborrecido **Razoável** **Bom** **Super** **Genial**



ESTE MÊS

NOTÍCIAS

Aí estão os resultados do 3.º Campeonato Nacional dos Jogos Sega. Se ficaste entre os dez primeiros classificados, recebe os nossos parabéns.

5 • Noticias

WORK IN PROGRESS

Quando a Delphine Software e a Electronic Arts se juntam para fazer um jogo de luta para derrotar os mais directos adversários, Mortal Kombat, Dragon, Street Fighter II, *etc., é caso para as outras editoras começarem a tremer. As primeiras imagens aí estão. Veremos como vai sair o jogo.*

7 • Shaq Fu

PREVIEWS

São cada vez mais elaborados, tanto em gráficos como em sons, os jogos que se fazem por esse mundo fora. Alguns deles chegarão até nós. Pena que não venham todos, não é?

10 • Lion King *(MD)*
12 • Rebel Assault *(CD)*
14 • Mickey Mania *(MD)*
15 • Sparkster (MD)
16 • S. S. Lucifer *(MD)*
18 • Ecco the Dolphin II *(MD)*
20 • Urban Strike (MD)
22 • Hulk *(MS-GG)*
24 • Virtua Racing Deluxe *(32 X)*

DOSSIER

A segunda e última parte do dossier *do* Subterrania *para Mega Drive vai ajudar-vos a chegar ao fim, isto se ainda não chegaram lá com as ajudas que demos na primeira parte.*

25 • Subterrania *(2ª parte)*

ZAPPINGS

Decididamente temos de reconhecer que os jogos analizados pela MEGA FORCE, atingem uma cotação bastante aceitável. Isto deve-se à qualidade crescente que os jogos, tirando um ou outro, têm apresentado ultimamente, Estes zappings *são óptimos guias para os indecisos.*

36 • Power Strike 2 *(MS)*
38 • Dune *(CD)*
42 • GP Rider *(GG)*
43 • Sonic Spinball (GG)
44 • Combat Cars *(MD)*
46 • Prize Fighter *(CD)*
48 • Streets of Rage 3 *(MD)*
52 • Night Trap *(CD)*

SEGREDOS DO SONIC

Os truques que os leitores da MEGA FORCE nos enviam, são um complemento para os truques que se vão descobrindo no Clube Sega.

HIT PARADE

A passerele *dos jogos das consolas* Sega, *com os que vendem mais actualmente, dão uma ideia das preferências dos "consoleiros".*

CORREIO DO SONIC

A correspondência não para de chegar. A este ritmo vamos ter que colocar mais armários na redacção para as guardar.

PAINEL DO SONIC

Alguns leitores dizem-nos aparecem números de telefone nesta secção que estão errados. Podemos afirmar-vos que essa falha não é nossa. Respeitamos o número que vem no cupão.

PASSATEMPO

As Capas da Mega voltaram com a segunda edição. Vamos lá a por essa imaginação a trabalhar, para participarem em força em mais esta iniciativa.

O REI LEÃO VAI FALAR PORTUGUÊS

O leão mais famoso do mundo já é o *Rei Leão* da Disney.
O filme, que estreará no dia 2 do próximo mês de Dezembro, será o primeiro filme de animação da Disney dobrado em português. A dobragem do filme está a ser realizada nos estúdios da Matinha Estudios Som, devendo-se esta iniciativa a um desafio colocado directamente à distribuidora Buena Vista, de que seria possível efectuar um trabalho de dobragem em português, com a tradicional qualidade e pormenor exigidos nos desenhos animados da Walt Disney, quebrando o costume das versões dobradas em brasileiro.
Os trabalhos de dobragem do *Rei Leão* iniciaram-se em Fevereiro deste ano, e representou um árduo trabalho de selecção de vozes consideradas ideais para representar os perfis de cada personagem e a natureza melodiosa das canções.
Foram contactados e testados cerca de 40 actores para apurar 13 vozes de personagens e cerca de 20 cantores para escolher 9 para as canções. Os trabalhos foram conduzidos pelo engenheiro José Luís Alves, responsável técnico da Matinha Estudios Som, tendo sido contratados o actor Carlos Freixo e o músico Mike Sargent, ocupando, respectivamente, os cargos de direcção de actores e direcção musical.
A tradução do *script* e das músicas originais ficou a cargo de Rui Guedes. Para quem conheça a versão original do *The Lion King,* poderá comprovar o desafio que está em causa dobrá-lo para português, pois trata-se de substituir vozes como são de Jeremy Irons e adaptar músicas de Elton John, uma delas já tocada nas radios nacionais, Can You Feel the Love Tonight. ❑

3.º CAMPEONATO NACIONAL DE JOGOS SEGA

Chegou ao fim mais um grande campeonato Sega. O facto de se disputar com um dos mais espectaculares jogos de corridas e os aliciantes prémios (claro!), fizeram acorrer milhares de verdadeiros pilotos de Fórmula 1 das consolas aos agentes autorizados Sega. Só foi pena que não se tenha repetido como em anos anteriores o Campeonato Europeu, pois o vencedor, premiado com 150 000$00 em produtos *Sega,* teria a oportunidade de viajar com a família e disputar com os melhores "consoleiros" europeus o título de campeão. Apesar de se terem verificado três tentativas de falsificação de resultados, onde constavam tempos impossíveis de conseguir pois terminavam com décimas ímpares, a realização deste campeonato só foi possível graças à colaboração dos agentes autorizados Sega, que disponibilizaram meios técnicos e humanos para atender aos milhares de participantes. Obrigado a todos. ❑

RESULTADOS FINAIS

1.º ESCALÃO

	NOME	IDADE	LOCALIDADE	TEMPO
1.º	Sérgio Bruno Macedo Ferreira	8	Braga	3.12.74
2.º	Tiago Filipe Macedo Ferreira	8	Braga	3.13.26
3.º	Carlos Jorge Freitas Abreu	9	Guimarães	3.15.02
4.º	Carlos Emanuel André Ferreira	11	Guimarães	3.15.16
5.º	Márcio José Gonçalves da Costa	9	Guimarães	3.16.00
6.º	Bruno Miguel Lima Barros	11	Braga	3.17.04
7.º	Márcio Dias Folha	10	Ponte de Lima	3.17.20
8.º	Hennie Snynan	10	Estoril	3.18.00
9.º	José Manuel Rodrigues da Silva	10	Ponte de Lima	3.18.20
10.º	Luís Filipe Ferreira dos Santos	8	Braga	3.18.90

2.º ESCALÃO

1.º	Tiago Miguel Neves Tavares	12	Valadares	3.09.74
2.º	António Paulo Gomes dos Santos	17	Póvoa de Varzim	3.10.58
3.º	Jaime Fins	14	Póvoa de Varzim	3.11.24
4.º	Miguel Ângelo Carvalho	13	Braga	3.11.76
5.º	Carlos Alberto Nunes	13	Rio Maior	3.12.00
6.º	Edgar Joaquim Batista Alho	15	Coimbra	3.12.52
7.º	Nuno Fernando Amaral Ramalho	22	Ermesinde	3.12.72
8.º	Paulo Lemes Pires	12	Rio Maior	3.12.74
9.º	André Eduardo Almeida Correia	16	Matosinhos	3.12.80
10.º	José Manuel Casanova	13	Póvoa de Varzim	3.12.86

DOMARK E BULLFROG
UMA DUPLA DE PESO

A Domark uniu forças com a Bullfrog Productions, para converter os jogos galardoados: *Theme Park* e *Syndicate* para o Mega CD. A Domark já assegurou que todas as conversões para o Mega CD vão funcionar a 101%. Além de respeitar a concepção dos jogos, sempre que for possível, pretende aperfeiçoar as versões originais, incluindo mais efeitos visuais e sonoros. *Syndicate* estreou-se no Commodore Amiga e nos compatíveis PC em 1993, posteriormente passou para outros formatos: CD-ROM, Macintosh, 3DO, Jaguar, SNES, etc. A imprensa da especialidade atribuiu-lhe classificações na ordem dos 92% e a sua popularidade junto do público, garantiu-lhe presença na lista dos

jogos mais vendidos (no Reino Unido) durante 40 semanas. *Theme Park* foi o primeiro grande sucesso da Bullfrog desde que esta firma sofreu algumas alterações a nível interno. As altas classificações também lhe asseguraram uma rápida passagem às consolas e diversos computadores, uma tarefa realizada com a colaboração da Electronic Arts. A Domark já manifestou um grande apreço pelo acordo firmado pela Bullfrog, cada título que sai para a rua com a chancela da Bullfrog, é uma página que se escreve na história dos videojogos. É um prestígio para qualquer produtora, incluindo a Domark ver o seu nome associado a uma equipa tão distinta. Ambos os jogos estão previstos para a Primavera de 1995 e espera-se que estes lançamentos reforcem não só a posição da Domark como também a diversidade dos jogos disponíveis para o Mega CD. ❑

A RODAGEM DA RODAGEM

SHAQ FU

Quando a Delphine Software e a Electronic Arts andam de mãos dadas para produzirem um **soft**, *o assunto toma dimensões de uma superprodução americana. Dez estações de trabalho Silicon Graphics, quatro câmaras de infra-vermelhos, 40 programadores, criadores, músicos, desenhadores, aderecistas, professores de* **kung fu**, *7 mil desenhos para o* **storyboard**, *40 horas de rodagem com a equipa de duplos de Rémy Julienne e a estrela do basquetebol Shaquille O'Neal foram necessários para a realização de* **Shaq Fu** *um furioso jogo de luta: uma verdadeira rodagem como no cinema, em Hollywood, apenas para as nossas consolas... não ficámos nada desiludidos pela viagem!*

A HISTÓRIA EM DUAS PALAVRAS!

Muito bem, Shaquille O'Neal é a vedeta deste jogo de combate. De facto, a culpa não é verdadeiramente dele: ele estava tranquilamente em viagem pelo Japão para assistir a um concerto de *rap*. Enquanto passeava pelos arredores de Tóquio, eis que surge um velho (do género pequeno e bigodudo com ar malicioso...) e tenta-lhe impingir um livro antigo muito estranho... Shaq começa a chatear-se e, de repente, tudo começa a tremer e pufff! Ele desaparece numa nuvem de poeira! A partir deste momento, o basquetebolista fica bastante surpreendido pois foi designado para defrontar, um a um, os 12 melhores combatentes do universo para salvar o mundo livre. Duro.

SILÊNCIO... MOTOR!

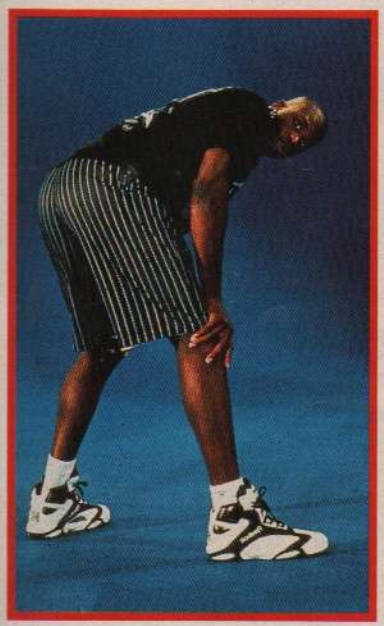
É à Delphine Software a quem se deve, entre outros, *Flashback* e *Another World*, e a quem Electronic Arts confiou o seu "jogo do ano". Então, a malta da Delphine, arregaçaram bem as mangas para mostrar, aos americanos, que não são os únicos a fazer coisas destas! Enviaram uma equipa aos EUA para filmar Shaquille O'Neal em posição de combate, aconselhado por um professor de *kung fu*. Depois, foi a

Esta ténica começa a ser-te familiar, e será desta forma que, no futuro, todos os jogos serão feitos: filmam-se todos os golpes possíveis num fundo azul, numeram-se e hop, a volta já está feita. Mas a Delphine foi ainda mais longe, indo até ao ponto de recorrer às mesmas técnicas que Steven Spielberg utilizou para **Jurassic Park**

VORK

■ DELPHINE SOFTWARE ■ ELECTRONI

IN PROGRESS



Utilizando a mesma técnica dos actores, Shaquille O'Neal presta-se ao jogo da digitalização. Sempre filmado num fundo azul, o filme obtido será de seguida trabalhado numa estação para se obter a melhor qualidade de animação possível

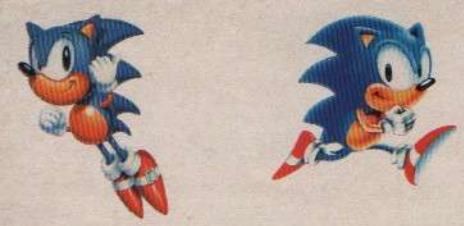
Eles têm um aspecto mais selvagem em desenho do que com os seus fatos de luta. Da esquerda para a direita (no desenho), apresentamos-te as tuas próximas vítimas: Beast, Laotsu, Danka, Voodoo, Bud, Nezu, Shaq, Kaori, Râ, Mephis, Auroch e Colonel X

Aqui estão as primeiras imagens do jogo que conseguimos obter. Para já, podemos notar a excelente qualidade dos grafismos de fundo. A animação, é também de uma qualidade notável

vez da equipa de duplos de Rémy Julienne ser filmada em Paris. Por que é que se escolheram duplos? Foram feitos testes com todos os tipos de mestres de artes marciais mas, quando se teve de tomar a decisão final, os resultados eram nulos: nenhum deles imprimia aos combates o lado espectacular e cinematográfico que era pretendido.

QUANDO É QUE PODEREMOS JOGAR?

Lamentamos imenso, mas não é para já. A saída do jogo foi triunfalmente anunciada para o dia 7 de Novembro (lá fora, é claro). Mas, enquanto esperam que ele chegue (se chegar) até nós, podemos sempre apresentar alguns dos terríveis e feios vilões que terão sobre as vossas costas. Râ é uma múmia que terás de impedir que reencarne. Ela possui numerosas opções e pode trocar o seu corpo pelo teu.
Nézu lembra-nos estranhamente Sangohan. Possui, para além de um domínio total das artes marciais, estranhos poderes telecinéticos.
Voodoo é uma sacerdotisa que pratica a magia negra. Bud é um estivador cretino, brutal e enfardador. Colonel X, o guarda-costas de um sábio louco que fez experiências com ele. Pratica o *full contact*, mas também lhe foram implantadas armas muito sofisticadas... Será que te abrimos o apetite?
São 12 e só estão à espera de ver a luz do dia para te partirem todo, em Mega Drive e Game Gear.
É também de notar que a versão de 16 *bits* será suportada por um cartucho de 24 megas, o que promete muito! Para além disso, esta versão será igualmente dotada de mais personagens do que a de Super Nintendo que — ainda por cima — só comportará apenas 16 megas. Estamos excitados como rapazes de escola, à espera que chegue o momento de ir jogar! ❑



SEGA

É MAIS FORTE QUE TU!

Venda por Correio

Faz o teu pedido por telefone: (02) 812186 ou por carta: Rua do Carvalhido, 76 - 4200 PORTO

SUPER PROMOÇÃO SUPER PROMOÇÃO SUPER PROMOÇÃO SUPER PROMOÇÃO SUP

19.900$

Sonic + 1 Comando

MEGA 7

35.900$

7 Jogos + 2 Comandos

Mega Drive 32X

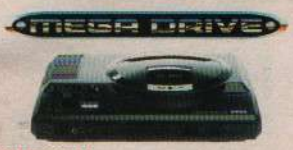
49.990$

Jogos Disponíveis - MEGA 32X
DOOM - STAR WARS - SUPER MOTOCROSS
SUPER SPACE HARRIER - VIRTUA RACING DELUXE

19.900$

4 Jogos

COMPRA JÁ ANTES QUE ESGOTE



14.300$

12.990$

13.900$

OFERTA RELÓGIO EXCLUSIVO

HARDWARE

ARCADE POWER STICK II	10.900
FOUR PLAYER ADAPTOR	8.900
SIX BUTTTON C. PAD	5.200

SOFTWARE

ALADDIN	11.700
ART OF FIGHTING	14.900
BALLZ	12.990
BODY COUNT	9.990
CHARLES BARKLEY	9.300
COMBAT CARS	9.500
DYNAMITE HEADDY	11.990
ETERNAL CHAMPIONS	16.900
F 1 RACING	15.900
FANTASTIC DIZZY	9.900
GENERAL CHAOS	11.790
JUNGLE BOOK	13.900
JUNGLE STRIKE	14.600
JURASSIC PARK R. EDITION	12.990
MORTAL KOMBAT II	14.300
NBA JAM	12.590
PETE SAMPRAS	14.900
PGA EUROPEAN TOUR	12.990
PINK PANTER	13.390
REN & STIMPY	12.890
ROBOCOP VS TERMINATOR	14.500
SHINOBI III	7.900
SKITCHIN	12.290
SONIC 3	16.900
SONIC AND KNUCKLES	13.900
SONIC II	9.900
SONIC SPINBALL	11.400
SPARKSTER (ROCKET N. ADV.)	10.990
STREETS OF RAGE III	13.600
SUBTERRANIA	14.490
SUPER STREET FIGHTER II	15.900
SYLVESTER TWEETY C. CAPER	13.990
TAZ 2 (ESCAPE FROM MARS)	12.990
THE INCREDIBLE HULK	13.490
TMHT TOURNMENT FIGHTERS	15.990
URBAN STRIKE	12.990
VIRTUAL RACING	19.900
WWF ROYAL RUMBLE	13.690
X-MEN	9.900

NOVIDADES

ANIMANIACS	10.990
TINY TOONS/ALL STARS	11.990
WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER II	10.990
DRAGON	14.990
ECCO 2-TIDES OF THE TIME	12.990
FIFA SOCCER 95	13.900
FLINSTONES	12.990
LETHAL ENFORCERS II (S/PISTOLA)	11.490
LION KING	14.800
MEGA BOMBER MAN	11.490
MICKEY MANIA	15.790
MICRO MACHINES II	12.990
NIGEL MANSEL INDY	12.990
PAGEMASTER	12.490
PEBBLE BEACH GOLF	13.490
PGA TOUR GOLF 3	11.990
POWER RANGERS	11.990
PROBOTECTOR	10.990
SHINING FORCE II	13.490
SOLEIL	12.990
WWF RAW	13.490
KAWASAKI	11.990

Master System II

ALLADIN	9.500
ASTERIX AND THE G. RESCUE	7.990
ASTERIX S. MISSION	8.900
BUGGY RUN	7.990
COLL SPOT	9.990
DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD	8.990
DESERT STRIKE	9.990
DONAL DUCK 2	8.400
F 1 RACING	10.900
FLINSTONES	7.900
GP RIDER	7.900
INCREDIBLE HULK	8.990
JUNGLE BOOK	9.990
MICKEY M. LAND ILLUSION	7.900
MICKEY MOUSE : C. ILLUSION	7.900
MICRO MACHINES	8.990
MORTAL KOMBAT	11.900
OUT RUN EUROPA	8.900
POWER STRIKE II	6.900
ROAD RASH	9.990
ROAD RUNNER	9.990
ROBOCOD	5.890
ROBOCOP VS TERMINATOR	9.990
SONIC	7.900
SONIC CHAOS	9.500
SONIC II	9.900
STREETS OF RAGE II	7.590
THE FLASH	9.600
TOM & JERRY	7.900
ULTIMATE SOCCER	6.090
W W F STEEL CAGE	9.900
WANTED	7.900
WINTER OLIMPICS	9.990
SONIC II	7.900
STRIDER	3.990
WINBLEDON	4.490

NOVIDADES

DRAGON	8.890
LION KING	9.900
MORTAL KOMBAT II	9.490

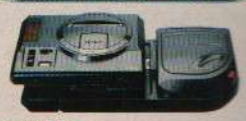
GAME GEAR

ALADDIN	9.190
ANDREA AGASSIS TENIS	5.190
ASTERIX AND THE G. RESCUE	7.590
ASTERIXS. MISSION	8.800
BART VS THE WORLD	8.600
COOL SPOT	8.990
CRASH DUMMIES	9.900
DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD	8.590
DESERT STRIKE	9.890
DONALD DUCK 2	7.990
DR. ROBOTNIK'S	9.790
DYNAMITE HEADY	7.990
F 1	8.890
FANTASTIC DIZZY	7.900
G. P. RIDER	7.890
INCREDIBLE HULK	8.990
JAMES BOND 007	9.900
JUNGLE BOOK	8.990
MICKEY MOUSE II	7.900
MICRO MACHINES	9.590
MORTAL KOMBAT II	9.990
ROAD RASH	9.990
ROAD RUNNER	7.990
ROBOCOD	5.490
ROBOCOP VS TERMINATOR	8.990
SONIC SPINBALL	8.390
STREETS OF RAGE II	9.600
STRIDER RETURN (II)	5.490
T2 THE MOVIE	8.600
TOM AND JERRY	6.700
USA 94	10.400
SONIC II	5.900
WOLFCHILD	4.900
SUPER SPACE INVADERS	3.990
SUPERMAN	5.900
STAR WARS	5.900
PREDATOR II	5.900
WINTER OLIMPICS	4.900

NOVIDADES

LION KING	9.900
DRAGON	8.490
ECCO 2	8.790
TAZ 2 - ESCAPE FROM MARS	8.690
X - MAN 2	8.890
SONIC TRIPLE TROUBLE	7.590
POWER RANGERS	8.590
ROAD RASH 2	8.790
WWF RAW	8.990

MEGA-CD



HARDWARE

MEGA CD ROAD AVENGER	59.990
MCD ROAD AVEN. + MD SONIC	79.990
MULTIMEGA	109.990

SOFTWARE

BATTLE CORPS	12.990
DOUBLE SWITCH	14.800
DUNE	12.890
E.A. FIFA SOCCER	12.990
ECCO THE DOLPHIN	11.400
FINAL FIGHT	11.400
FORMULA 1 WORLD CHAMP	11.990
JAGUAR XJ 220	11.300
JURASSIC PARK	12.990
LETHAL ENFORCERS	15.300
MORTAL KOMBAT	11.990
NHL	13.500
NIGHT TRAP	15.900
PRIZE FIGHTER	16.790
SEWER SHARK	14.300
SILP HEED	11.300
SONIC CD	11.400
THUNDERHAWK	11.300
TOM CAT ALLEY	12.990
WORLD CUP SOCCER'94	11.490
WWF RAGE IN THE CAGE	12.200
YUMEMY MISTERY MANSION	11.900

NOVIDADES

SENSIBLE SOCCER	11.990
NBA JAM	11.990
LETHAL ENFORCERS 2	9.490
CANNON FODDER	13.900
LINKS	13.900
MICKEY MANIA	14.790
FRANKENSTEIN	13.590
3 NINJA KID BACK	13.590

Prameta

A TUA LOJA

SEGA

Deseja-te um Natal Feliz

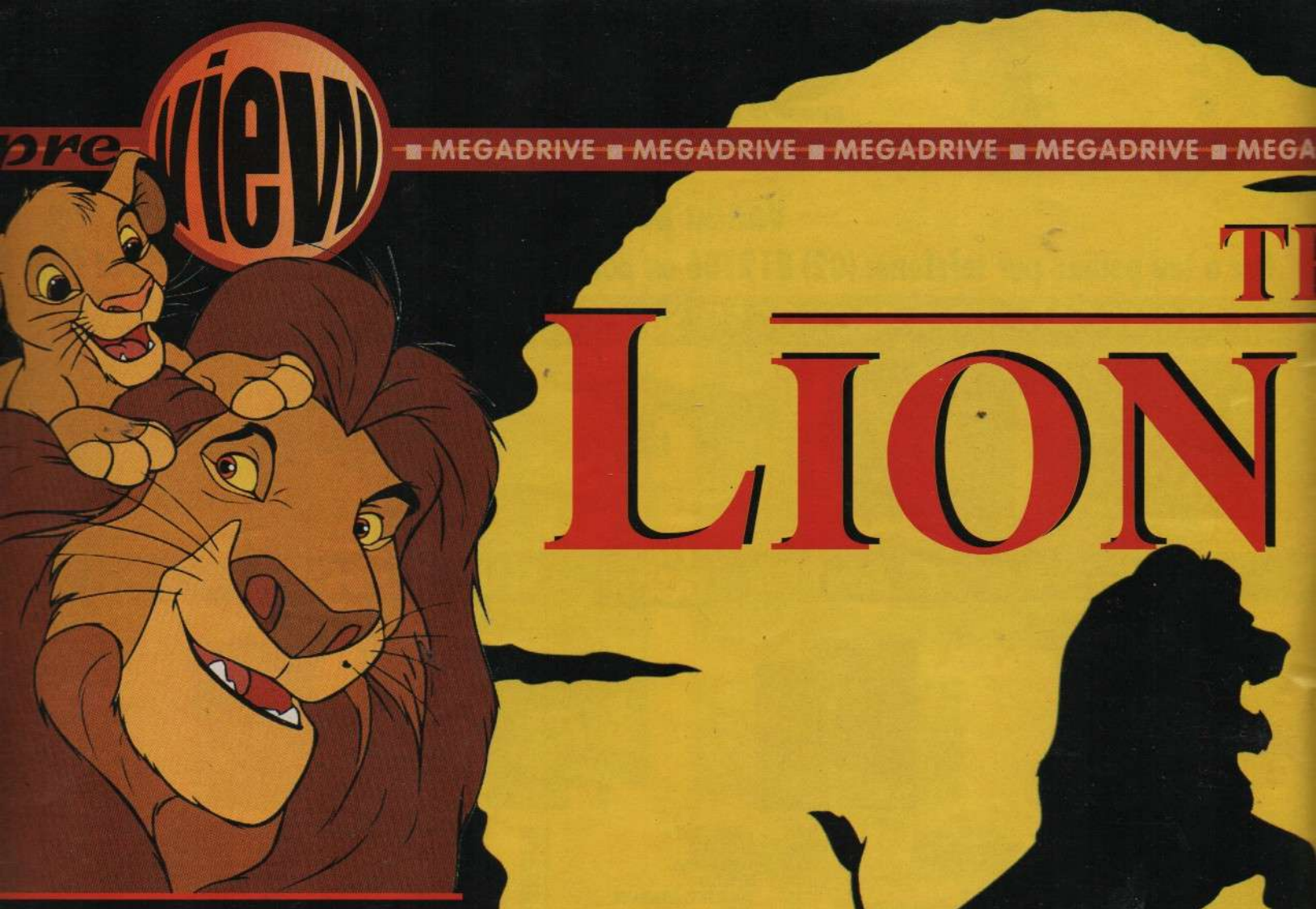
Encomenda já!

Por telefone: 02-812186
ou por carta para:
"Prameta"
Rua do Carvalhido, 76
4200 PORTO
Dentro de 2 dias tens
o teu jogo ou a consola
em casa

Esta surpresa é para ti. Continua a dar-nos a tua preferência.

ENVIAMOS À COBRANÇA PARA TODO O PAÍS INCLUINDO AÇORES E MADEIRA

AS DESPESAS DE ENVIO SÃO GRÁTIS



TH
LION

Decididamente qualquer produção que saia quer da Disney Software, quer dos estúdios da Walt Disney, fica "condenada" ao sucesso. Referimo-nos ao mais recente êxito, tanto no cinema como no mundo dos videojogos, *Aladdin* bateu todos os *records* de vendas de jogos e atingiu o topo das vendas de bilhetes para o cinema. Porque já se vai tornando um hábito, os *records* são para serem batidos, e outro jogo prepara-se para destronar o *Aladdin,* tanto no cinema como nas consolas; *The Lion King.* Os magos da Disney exploraram ao máximo novas dimensões para o filme animado, conseguindo criar uma união perfeita entre as técnicas tradicionais e as últimas inovações tecnológicas. Tudo isso foi passado para o *The Lion King,* onde um cenário cheio de cor, músicas fabulosas e uns movimentos soberbos vão fazer deste jogo um mega-sucesso em muito pouco tempo. O jogo tardará algum tempo ainda a chegar até nós. Antes disso iremos poder ver nos ecrãs do cinema este novo êxito da Walt Disney.

DO ECRÃ PARA A CONSOLA

Tal como no filme, o jogo de vídeo situa-se nas selvas africanas, onde Simba, o leão bebé, aprende a superar o seu estilo de vida real e despreocupado e aceita a responsabilidade, perigo e desafios para reclamar o lugar que é seu por direito no "círculo da vida". Uma equipa de 15 animadores da Disney criou mais de 2 mil novas células de animação para o jogo. A história desenrola-se visualmente, com silhuetas como pano de fundo dentro dos níveis, de tal forma que as personagens podem interagir. Toda a banda sonora do filme, incluindo as cinco canções de Elton John e do letrista Tim Rice, mais duas novas sequências musicais inspiradas pelo filme, foram adaptadas para que o jogo

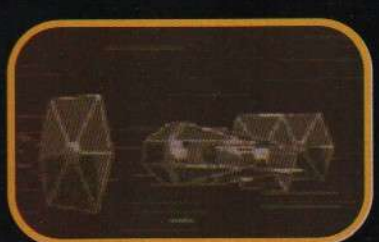
IE KING

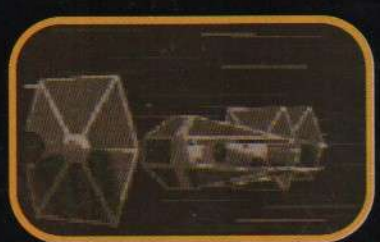
captasse os estados de espírtito e emoções da história, assim como o sabor dos cenários exóticos. O cartucho de *The Lion King* traz 24 *megabytes* de rápida acção, animação e música num jogo dividido em duas partes. A primeira conta a história do jovem Simba, o filhote; a segunda é sobre Simba, o rei Leão, no seu regresso para resgatar as terras do reino. O jogo de plataformas progride através de dez níveis, mais dois níveis-bónus, evoluindo de um tom muito leve para um verdadeiro jogo de acção e aventura. O jogador aprende novas técnicas em cada nível. Em última análise, cada nível serve como treino para o confronto final de Simba com o seu malvado tio Scar. Único em muitos aspectos, o jogo *The Lion King* é o primeiro baseado apenas em seres de quatro patas. Simba luta e emerge nos luxuriantes cenários do jogo. Corre, salta, ruge, bate e dá piparotes nos adversários. Simba vai amadurecendo em cada nível do jogo, ganha mais poder, sabedoria e habilidades. Chega até a envelhecer, durante o jogo, de filhote a adulto. "O jogo cria um ambiente tão realista e apaixonante que os jogadores sentem realmente que são o Simba, herdeiro das terras do reino", diz Patrick Gilmore, produtor do jogo *The Lion King* na Disney. O estilo único de *The Lion King* inclui apresentar a acção de pontos de vista pouco usuais. Num determinado nível, Simba corre para fugir do caminho de um estouro que – tal como no filme – é visto de frente, com as figuras que fazem parte do estouro a correr directamente para cima dos espectadores. A interacção entre as personagens do jogo é dinâmica. A primeira vez que Simba se aproxima de um gorila "obstáculo" no jogo, o gorila responde de uma forma. Mas a cada relacionamento com Simba, o gorila torna-se visivelmente cada vez mais irritado. As formas curvas precisas das superfícies, a profundidade da imagística visual e as distintas mudanças no cenário e ambiente de cada nível distinguem também o jogo *The Lion King*. "Fazemos parte do fenómeno *The Lion King* desde o seu começo e trabalhámos para criar um jogo que dá aos jogadores a oportunidade de sentirem a beleza de *The Lion King* em primeira mão através de grafismos surpreendentes, animação e interacção intensa", disse Louis Castle, produtor numa subsidiária da Virgin, os Westwood Studios. O jogo *The Lion King* estará disponível em breve no nosso país para as consolas *Sega*. ⌟

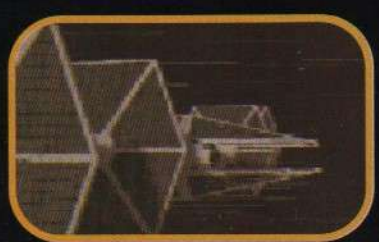
STAR WARS

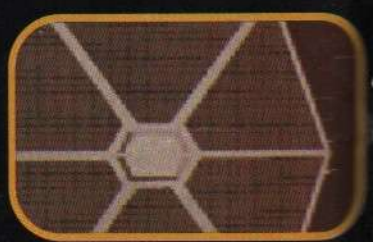
REBELA

Há muito tempo numa galáxia distante. Muito distante... Vive-se um período de guerra civil. As forças rebeldes, instaladas numa base secreta ganharam a primeira batalha contra o Império Galáctico que controla a galáxia com um punho de ferro. O Império, todavia, está longe de conhecer a derrota... Se perguntarem a algum apreciador de ficção cientifica, a que filme pertence esta introdução, mesmos os mais esquecidos responderão num ápice: *Star Wars.* Em Portugal recebeu o nome de *Guerra das Estrelas. Star Wars* é uma fábula moderna muito bem construída, tem acção, romance, intriga, batalhas espaciais, humor, extraterrestres bizarros, robôs inteligentes, vilões, heróis, uma princesa em apuros e um indispensável salvador, jovem e galã. Os efeitos especiais revelaram-se uma proeza técnica para a altura e a banda sonora interpretada pela Orquestra Sinfónica de Londres ficou no ouvido de muitas pessoas. É assim que se fabrica um sucesso! Praticamente 20 anos depois da sua estreia, ainda se vendem livros, brinquedos, videojogos, *posters* e muitos outros produtos. A acção do filme remete-nos para um futuro muito distante. Algures no tempo e no espaço, o Império domina com um punho de ferro toda a galáxia. Os rebeldes tentam a todo custo infligir danos no Império para restaurar a liberdade, mas as insurreições têm os dias contados porque as forças imperiais têm uma arma devastadora, a Estrela da Morte. Esta monstruosidade consegue destruir um planeta em poucos segundos. Não há nada na galáxia que se lhe compare. É então que entram em cena algumas personagens, a princesa Leia, o contrabandista Han





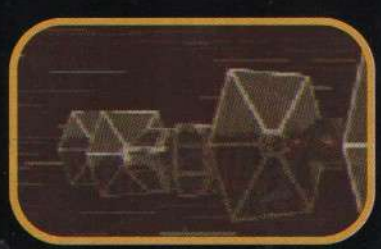


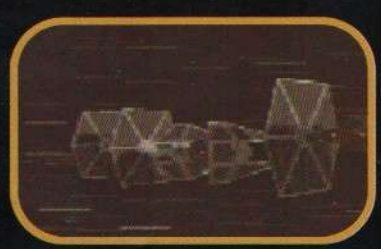


SSAULT

Solo e o seu amigo Chewbacca, Luke Skywalker, o aprendiz de Jedi... Isto está a ser mesmo emocionante, não concordam? Querem saber mais? Mas eu não digo nem mais uma palavra! Vão ter de esperar mais algum tempo... Rebel Assault relata em 15 episódios ou níveis, a ascensão e declínio do Império, para tal, os programadores basearam-se nas melhores cenas dos filmes *Guerra das Estrelas* e *O Império Contra-Ataca*. O terceiro e último filme da saga, *O Regresso de Jedi*, está reservado para outro jogo. Já tivemos a oportunidade de ver algumas imagens e ficámos satisfeitos com o trabalho. Os gráficos são enormes e movem-se com fluidez.

Todas as vozes, a banda sonora e os efeitos, saíram directamente do filme para a consola (vantagens do CD), o som está ao nível das melhores máquinas. Os níveis são intercalados com digitalizações do filme. Há imensos cenários que asseguram a diversidade da acção: missões no espaço, numa base militar, na neve, etc. Quem gosta de dar os seus tirinhos e de batalhas empolgantes, vai delirar. A concepção e a produção do jogo foi acompanhada pela Lucas Arts, uma firma fundada pelo realizador de *Star Wars*. Estão pois reunidas todas as condições necessárias para um bom jogo. Concluímos este "Preview" com uma sugestão para os leitores que costumam alugar filmes no videoclube, em vez de escolherem aqueles filmes do Bruce Lee, Jackie Chan e outras orientalices, vejam: *Guerra das Estrelas, O Império Contra- Ataca* e *O Regresso de Jedi*. Se seguirem o nosso conselho, passam umas horas agradáveis e quando Rebel Assault chegar, já são peritos no assunto. QUE A FORÇA ESTEJA CONVOSCO! ❑



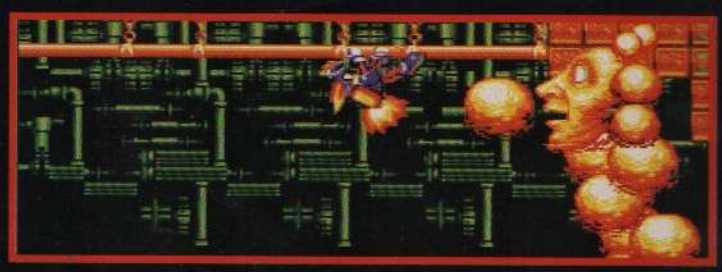


Mickey Mania

Mickey Mania, The Timeless Adventure Of Mickey Mouse, tal como os seus antecessores para esta máquina, é um jogo de plataformas. Desenvolvido em colaboração com artistas da Disney como aconteceu com um certo Lion King, *Mickey Mania* é um título igualmente repleto de qualidades de todos os tipo. Aqui estarás na pele de Mickey e irás reviver a história do rato mais célebre do mundo, começando a sua aventura em "Steamboat Willie". Será seguida por outras cinco, entre elas "Prince of the Pauper", todas nascidas da imaginação — transbordante neste domínio — do Sr. Walt Disney em pessoa. Na parte gráfica, Mickey inscreve-se perfeitamente naquilo que já conhecemos dos desenhos animados feitos com ele. A animação é fluida como se deseja e algumas mímicas são mesmo de uma qualidade exemplar. Conservando o efeito um pouco antigo dos primeiros desenhos animados e adicionando a pouco e pouco cores nos cenários, os autores foram muito bem sucedidos neste esforço que já deu muito que falar no decurso da visita aos cenários, ainda mais porque a Sony não é francamente reputada, de uma forma geral, pela qualidade dos seus produtos. Resumindo, algumas descobertas dão uma impressão tridimensional que conferem ao jogo um aspecto novo que frequentemente falta a um bom número de títulos. Sobre este assunto, daremos apenas dois exemplos: por um lado, a cena em que Mickey deve descer uma torre recolhendo bolas, evitando as pedras e morcegos que lhe caem na cabeça e por outro, aquela totalmente realizada em três dimensões na qual Mickey deve escapar ao cenário que o persegue. Esta cena tornou-se possível graças a um efeito especial notável sobre o cenário de fundo. Apresentado na última edição da CES de Chicago, *Mickey Mania* deverá ser lançado na Europa ainda este ano. Talvez seja uma das novidades deste Natal... ❑

SPARKSTER

Após o grande sucesso atingido pelas primeiras aventuras de "Rocket Knight" esperávamos febrilmente uma continuação, pedindo que os monstros continuassem igualmente monstruosos... As nossas preces foram ouvidas! Para além disso, a Konami não se contentou em fazer simples réplica com monstros e cenários arranjados, pois irás encontrar um "Rocket" bem diferente, não apenas ao nível do tamanho mas também no que respeita aos seus movimentos. Para além disso, irás descobrir novas opções para, por exemplo, obter uma força fulgurante com a tua espada... *Sparkster* é um jogo de plataformas/destruição para um jogador, e devemos estar todos muito atentos à sua saída. ❑



S. S. LU

Armada invencível, de invencível só tinha o nome. *Titanic,* uma catástrofe sem precedentes. *Bismarck,* da sua guarnição de 2200 homens, só se salvaram 115 tripulantes. Embora a maioria das pessoas associe os naufrágios a acidentes do passado, estas tragédias ainda hoje se repetem, inclusive nos videojogos, porque a Codemasters acrescentou mais um nome à fatídica lista: *S. S. Lucifer.* Apesar do nome sugestivo, *S. S. Lucifer* conheceu dias gloriosos como qualquer paquete de luxo.

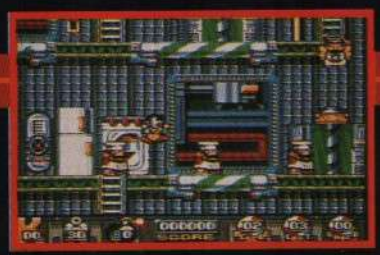
Os passageiros entregavam-se à boa vida, bebiam, dançavam, tomavam banhos de sol enquanto o barco sulcava alegremente as ondas do mar. Foi um conto de fadas até as coisas darem para o torto, o barco começou a meter água. O barco está a ir ao fundo e o pânico subiu à cabeça dos passageiros. Reina o caos a bordo do paquete, com medo de se afogaram, as pessoas correm como loucas pelo convés, não há ninguém com sangue frio suficiente para dominar a situação?

Alguém chamou pelo Kevin? O herói especializado em naufrágios, passageiros assustados e reparações na hora.

S. S. LUCIFER A BOMBORDO!

A água sobe rapidamente e o navio está a cair aos bocados, aos vários focos de incêndio juntam-se fios eléctricos à vista, canos rebentados, mecanismos danificados, uma desgraça nunca vem só. Kevin tem de conduzir os passageiros em segurança, pelos mais de 100 cenários que compõem a embarcação.

Além do factor tempo, porque a água não para de subir, a nossa sobrevivência também depende da habilidade com que reconhecemos e desarmamos armadilhas, alguns obstáculos



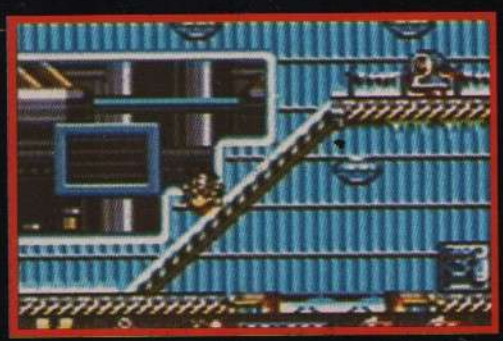
UCIFER

CODEMASTERS

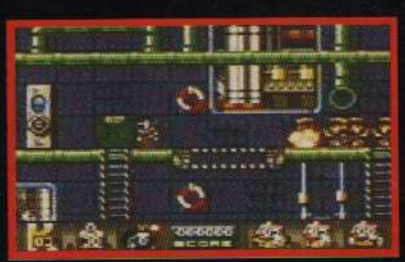
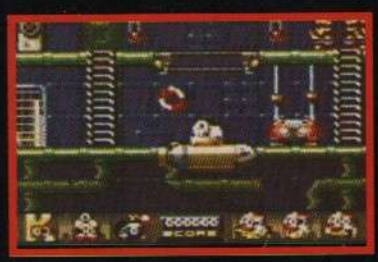
podem ser removidos com uma simples bomba, as passadeiras rolantes são desligadas ou accionadas por intermédio de uma alavanca, a travessia de pequenas distâncias na água pode ser resolvida com uma bóia.

O nosso pequeno grande herói tem ao seu dispor alguns utensílios e o interesse do jogo está precisamente em saber usá-los convenientemente. Cada situação exige uma abordagem própria. No início de cada nível, são indicadas todas as saídas possíveis, o número de passageiros em perigo e quantos é que o jogador tem de salvar, a percentagem mínima de sucesso.

Resta-nos acrescentar que *S. S. Lucifer* é um jogo desenhado pela Codemasters, sem recorrer a grandes rasgos técnicos ou à violência, esta firma já se afirmou junto do público pela originalidade e humor dos seus produtos, basta lembrar o *Micromachines* e o *Fantastic Dizzy*.



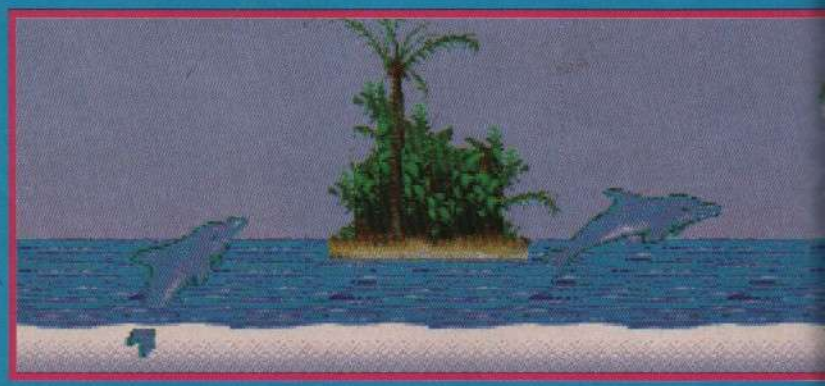
S. S. Lucifer também se enquadra nesta filosofia, propõe umas horas divertidas e inteligentes a salvar pessoas. Os gráficos são pequenos, ao estilo dos *cartoons* e coloridos. Noé conseguiu salvar todos os passageiros da sua Arca. Será que Kevin é capaz de repetir a proeza com o *S. S. Lucifer*? Pelo menos, parte com uma vantagem, quando estiver cansado pode continuar mais tarde graças às *passwords*, algo que não existia no tempo de Noé. ❑

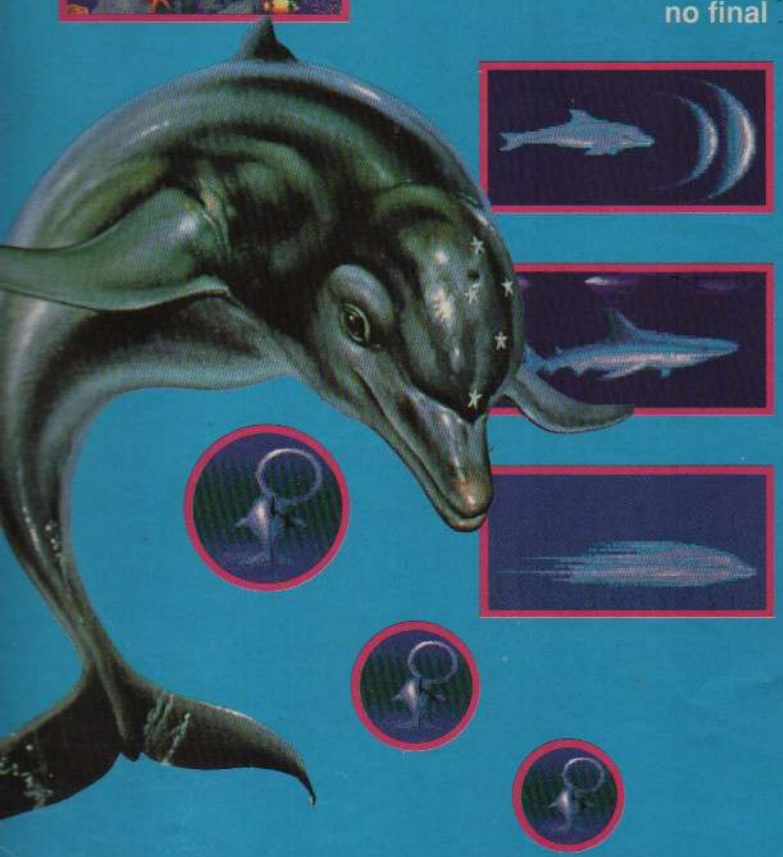



Ecc

THE DO

Após as suas últimas aventuras, *Ecco*, o golfinho, voltou para casa são e salvo para chafurdar outra vez nas águas mais claras e mais quentes do planeta. Pluf, pluf, splash... Por toda a parte, podemos agora ouvir falar dele e dos seus feitos: "*Ecco* é um herói, salvou a Terra e destruiu os malvados Vortex." É mais ou menos isto que todos dizem... Contudo, mesmo antes da partida de *Ecco*, a rainha Vortex destacou-se da colmeia e caiu no canal situado no final do seu escaler de salvação.

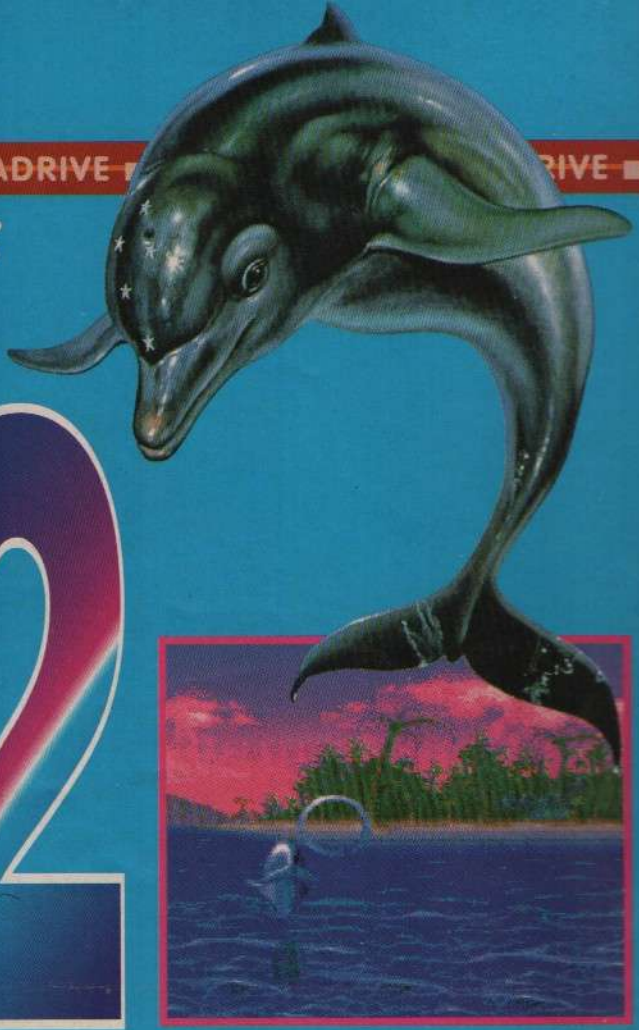




OUTRA VEZ VORTEX?

Ela ficou perplexa com o que lhe acabara de acontecer: um pequeno golfinho aventurou-se chegar até ela e atacou-a de surpresa e pleno jantar! *Ecco* bateu-a facilmente nessa altura... agora, a rainha deve levar para

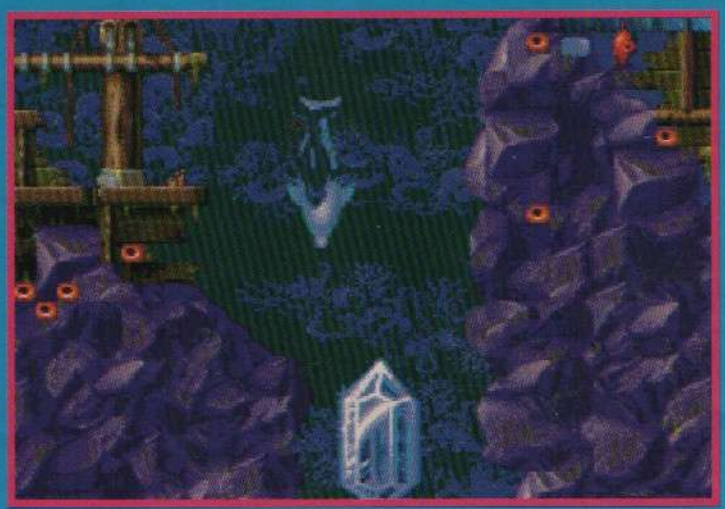
ECCO 2 THE DOLPHIN



a terra o seu escaler de salvação e recomeçar uma nova colmeia... novos problemas à vista!

UM PRINCÍPIO INDÊNTICO, MAS COM NOVIDADES

Ecco deverá voltar, de tempos a tempos, à superfície para respirar e o seu sonar servir-lhe-á sempre para atacar ou comunicar com os outros seres marinhos. Irás reencontrar também os famosos cristais, funcionando da mesma maneira que antes, assim como uma fauna submarina bastante hostil (tubarões, peixes--aranha...), num universo nem sempre clemente devido às poderosas correntes e numerosos rochedos que se erguem perante ti. *Ecco* continua a possuir a sua aceleração superpotente e, desta vez, será



URB STR

É isto mesmo! Os jogos EA cujo título termina por "Strike" formam, a partir de agora, uma trilogia com a futura, muito esperada, saída de *Urban Strike* para Mega Drive. Depois do deserto e da selva, retomam-se os combates de helicópteros, mas desta vez a maior parte da acção passa-se por cima e no interior (lê o que se segue para compreenderes melhor) de gigantescas megalópoles americanas como Las Vegas e Nova Iorque. Atenção, contudo, para que não faças confusões! *Urban Strike* não é uma vulgar cópia melhorada dos episódios que o antecederam! Este jogo, que promete vir a ser um sucesso nos meses que se aproximam, possui um número de trunfos impressionante em comparação com todos os programas do mesmo género, e do qual te fazemos um pequeno apanhado.

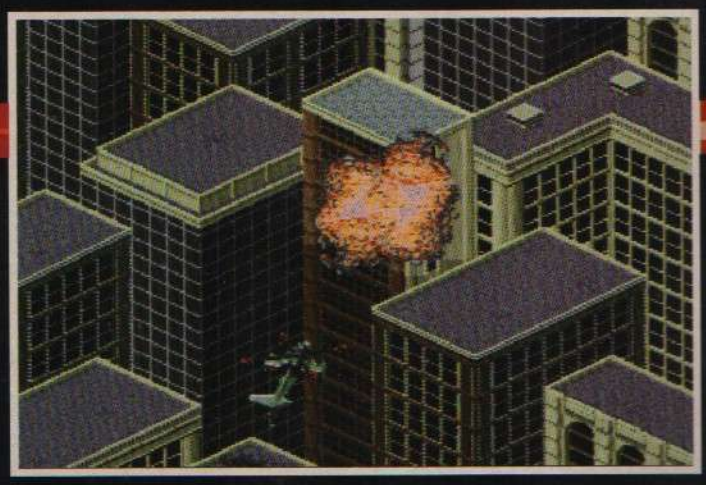
A ENCENAÇÃO

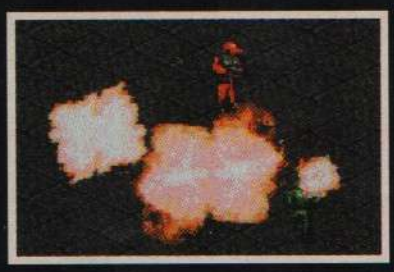
A partir de agora, a Guerra do Golfo e o Vietname pertencem ao passado. Pleonasmo da nossa parte? Nem pensar. O facto é que, nesta sequela, os programadores transformaram-se agora em encenadores e realizadores. É por isso que a aventura do piloto que tu escolherás (podes recorrer aos serviços de vários entre eles, para sermos mais exactos) se parece tanto com Bruce Willis no *Assalto ao Arranha-Céus, 58 Minutos para Viver,* ou ainda *Assalto no Alto Mar.* O teu objectivo: travar os planos de um terrorista internacional cujo Quartel-General se encontra escondido algures em Nevada, nas proximidades de uma cidade onde coabitam o maior número de corruptos por metro quadrado do mundo. O que ainda assim não impede que este jogo comece na selva...

DOIS HELICÓPTEROS, UM TANQUE E UM PAR DE PERNAS

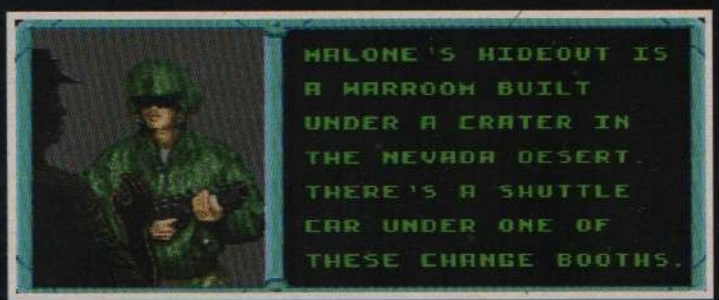
Os viciados das edições anteriores arriscam-se a sentirem-se um pouco desorientados ao saber que à sua disposição se encontram não um, mas sim dois helicópteros, um pequeno, rápido e poderoso, e um maior, capaz de transportar um grande número de homens, assim como

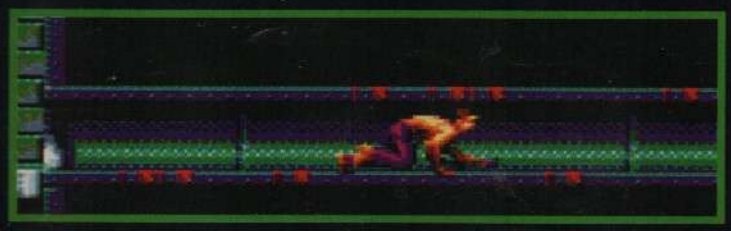
BAN IKE





enormes cargas de explosivos ou de material, um tanque e, por fim, pilotos corajosos que ficarão contentes de descer dos seus engenhos, arma em punho, para ir socorrer, aniquilar ou descobrir, um monte de informações indispensáveis para o avanço dos acontecimentos. São, no total, onze "mundos" (sítios diferentes, como cidades, a selva...) que terás de percorrer, tendo sempre bastante atenção ao radar para conhecer o mais rapidamente possível os prós e os contras da presente situação. E, se dividirmos esses níveis em cinco, seis, sete, ou até mesmo oito, subníveis também chamados missões (os fãs compreenderão e os outros também, supomos), poderás ter uma pequena ideia do bichinho que vai chegar em breve às nossas mãos. Às mãos da redacção vai chegar com certeza, podem crer! ❑

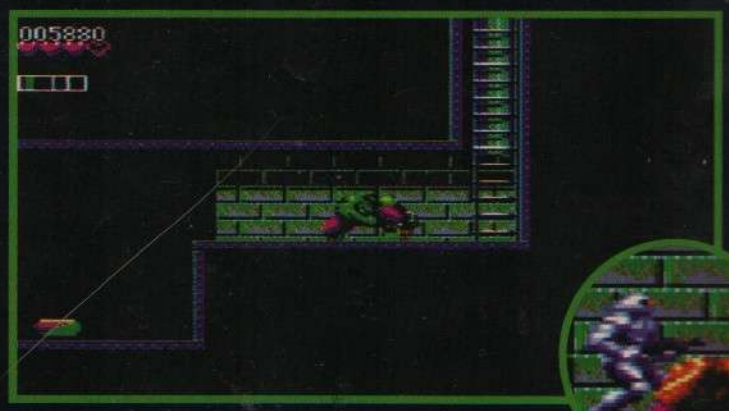




O nome Bruce Banner parece-te familiar? Os apaixonados pelos *comics* americanos de todos os tipos, imaginam imediatamente não um pequeno cinzento, mas sim uma espécie de gigante verde, uma vez que o Dr. Banner volta a entrar no mundo dos jogos de vídeo. Algum tempo depois de termos apresentado a versão para Mega Drive, chegou agora a vez de fazermos as apresentações da versão para Master System deste mutante contra a sua vontade.

ALIENS VERSUS HULK

Banner acaba de apanhar em cheio com biliões de protões, uma irradiação que tem como resultado modificar radicalmente a estrutura molecular do seu corpo. O ser humano torna-se Hulk, o mutante de pele verde e com medidas que deixaria Schwarzenegger verde de inveja (calhou mesmo bem!). Com um ar animalesco, ele bate em tudo o que mexe e, em particular, em robôs vindos do espaço para invadir o nosso querido planeta azul. Mas ele terá de estar atento, uma vez que a transformação é efémera e dura apenas o tempo de apanhar com alguns arremessos de canhão de *laser* no corpo. Depois, Hulk volta a tomar a sua aparência original, o Dr. Banner, febril, que terá bastantes dificuldade em sobreviver... a não ser que encontre uma pílula que lhe permita recuperar a energia perdida.



ATRACÇÃO FATAL

O Mister Músculo de cor pestilenta vestido de farrapos (umas Levis 501 prestes a servirem de pano à primeira mulher a dias que chegar) beneficia de vários golpes para reduzir os extraterrestres a poeira. Ele bate com força, bate com os pés para fazer tremer o chão e apanha os seus inimigos pela cabeça para, se lhe apetecer, os atirar contra a parede mais próxima ou assentar-lhes um poderoso golpe. Se uma parede o impede de continuar o seu caminho, ele pode dar violentos golpes de *manchette* para fazer voar o muro por todo o lado. Cinco etapas ao todo, onde há tareia da brava, com *boss* de final de nível saído também da BD. ❑

VIRTUA RACING DELUXE

O azul do céu, vales escarpados e estilizados da estrada encontram-se em frente de Henry, o melhor piloto da sua geração. Mesmo à frente da capota do motor do seu bólide, o alcatrão espera-o. Olhos cravados no horizonte, mãos crispadas no volante, o pé no acelerador... está pronto para arrancar, vibrar, suar ao ritmo dos pistões do seu motor de 500 cavalos. Só, não está, mas é só ele que deve ganhar! Ser-lhe-ão propostos três circuitos, cada um com as suas dificuldades, as suas viragens, curvas, *chicanes*. Poderá fazer a sua escolha entre três carros. Uns serão mais rápidos, outros mais "pesados", e cada um possuirá características bem determinadas que se adaptam ao ritmo da própria corrida. Mais rápido, mais sofisticado, melhor animado do que a já soberba versão para Mega Drive, *Virtua Racing Deluxe* não é para todas as mãos. Fiel à versão para arcade, com opções e viaturas suplementares, esta simulação de corrida automobilística deverá fazer tanto sucesso na 32 X como fez a versão para Mega Drive. ❑

★ MEGA DRIVE ★

A primeira parte deste esplêndido jogo, publicado no nosso número anterior, deverá certamente ter-te facilitado a vida e fazer-te ganhar tempo.
O que prometemos, cumprimos, e assim, revelamos-te aqui a segunda parte tão cobiçada por alguns de vocês que, segundo esperamos, irá ajudar a terminar esta aventura semiaquática. Observa bem este último nível pois a inércia da nave deverá causar-te alguns problemas de maneabilidade; quanto ao *boss* no final, é particularmente feroz e será necessário que te apresentes diante dele com um máximo de vidas, senão ficarás desfeito em dois tempos e três movimentos!

SUB TERRANIA

NÍVEL 6

Claramente maior do que as precedentes, esta sexta mina vai dar-te a volta à cabeça! Para além dos monstros habituais deves navegar num verdadeiro mar de gotas de ácido sulfúrico, que depressa destruirão o teu módulo e depois a tua nave espacial. No que diz respeito ao *boss*, as coisas também se vão complicar...

Estas espécies de borboletas são muito perigosas! A melhor táctica para te desembaraçares delas será colocares-te no carril da esquerda e esperar que uma delas passe ao teu alcance para a destruíres.

Pensa em te agarrares a estes carris para andares tranquilamente pelas passagens estreitas.

Duas reservas de força estão disponíveis desde o início do nível para aumentar o poder destrutivo da tua arma.

Último módulo de transformação que deverás apanhar antes de fazeres um grande *splash* nos mares de extraterrestres.

A primeira parte dos prisioneiros encontra-se perto da segunda reserva de força, por isso mata dois coelhos com uma só cajadada!

Estão disponíveis vários canhões móveis nesta torre gigante. Antes de passar danificando o centro desta última, elimina os canhões para que não te destruam durante a manobra.

Cuidado com este carro isolado, pois a chuva de mísseis que te lança é bastante difícil de evitar. Um pequeno conselho na passagem: se estivéssemos no teu lugar evitaríamos esta zona a todo o custo.

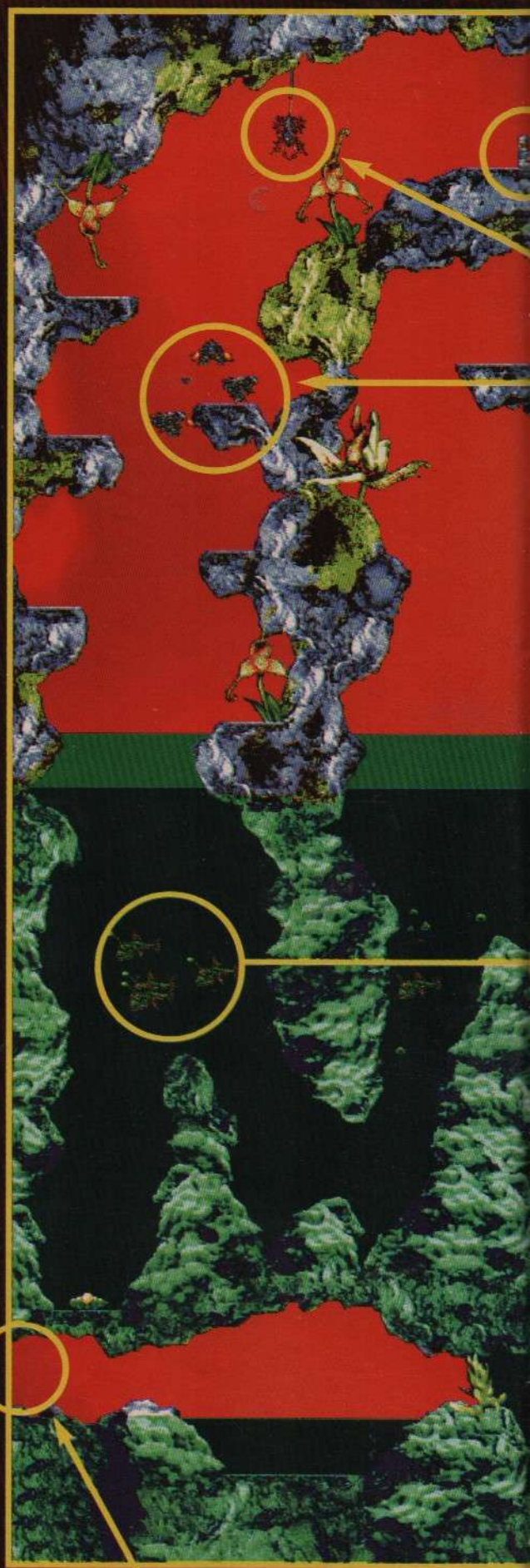
Uma vida suplementar, bem simpática, mesmo à mão de semear por baixo desta liana gigante!

Atenção, isto aquece lá à frente, guardião extremamente mau à vista, meu capitão! Para o abateres não será preciso que te ponhas na sua frente senão, tal como vês na fotografia, o raio que ele lança ser-te-á imediatamente fatal. Coloca-te mais na sua vertical e bombardeia-o com o máximo de mísseis e de *laser* possível. Assim que estiver destruído, poderás salvar os últimos mineiros que estão retidos como prisioneiros.

NÍVEL 7

É agora que as coisas se vão verdadeiramente complicar! O nível aquático dos extraterrestres começa aqui, e terás de suar bastante para o passares. Não te podemos deixar partir para este nível sem te prevenirmos de uma pequena coisa: a tua nave espacial manobra-se como um ferro de engomar na água e, ao mais pequeno movimento, propulsiona-te automaticamente contra uma parede, arrebatando uma forte diminuição dos teus pontos de vida! Agora, que já estás prevenido, boa sorte e não hesites em queimar um punhado de soldados...

Coloca-te em frente do cacho de pólen gigante e dispara um tiro de *laser*. Todas as bolas de pólen vão destacar-se do tecto e embater um pouco mais abaixo, sobre a parede de pedras que danificarão. Só terás de as destruir uma vez que flutuarão na água, para acederes a uma gruta secreta.



Estando a saída desimpedida só te resta dirigires-te para o oitavo e penúltimo nível...

Peça bastante importante para implantares na tua nave: o aniquilador de peso. Ao utiliza-lo na água, poderás ver a tua nave ir a pique em lugar de flutuar estupidamente e assim alcançar mais facilmente — e economizando combustivel — mais lugares bastante afastados da superfície.

Estas aranhas gigantes vão colocar-te bastantes problemas... São bastante difíceis de destruir e apanham nas suas patas titânicas todos os objectos que se encontrem pelas suas paragens. Não te vamos esconder que o objecto, neste caso, és tu, e que cada aperto "aracnidesco" te será fatal...

Mata estes robôs saltitões antes que eles te alcancem, senão morrerás logo!

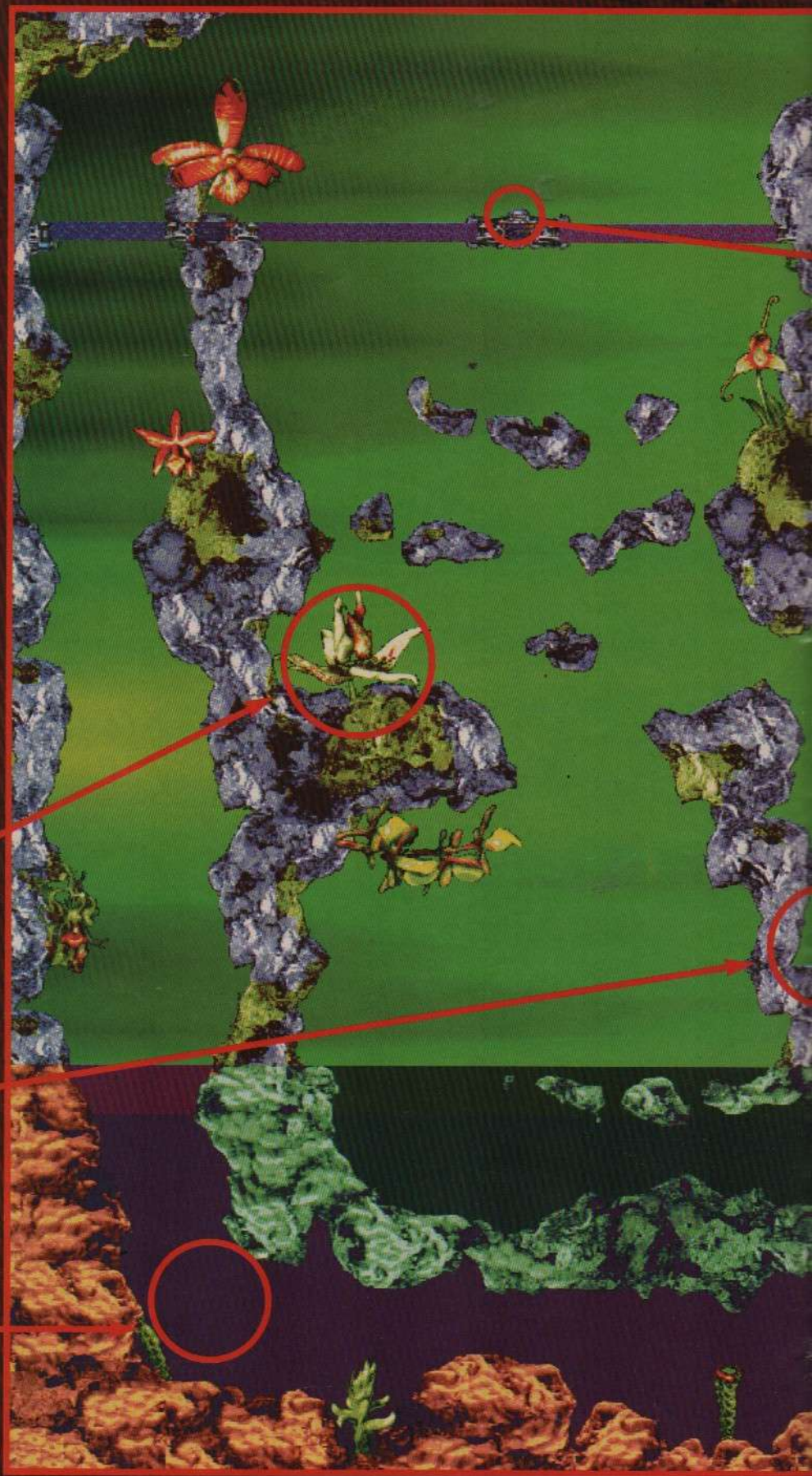
Estão disponíveis dez mísseis nos buracos destas cavernas, não as esqueças!

Estes peixes gigantes inofensivos não se tornarão menos mortais, se por acaso, acabares por lhes tocar!

No fundo da gruta secreta poderás recolher uma arma que te permitirá fazer saltar a tampa do tubo gigante que obstrui o fundo da fenda inundada. Assim que a tampa estiver aberta, poderás ver a água ser engolida pelo orifício, provocando uma baixa no nível geral e, na mesma ocasião, fazer aparecer uma gruta que te conduzirá à saída.

NÍVEL 8

Neste penúltimo nível, deverás recolher uma nova arma que te permitirá passar a etapa e alcançar o último nível. Desde o início desta oitava mina, deverás fazer uma ronda para descobrires o único lugar que te permitirá atravessar uma barreira protectora que te impedirá de atingir uma outra porção da etapa. Deverás também, nas profundezas da mina, avançar num mar de ácido para alcançares a saída.



O teu ponto de partida situa-se por trás desta túlipa gigante, por isso, se não vires a tua nave, não entres em desespero, pois está simplesmente escondida por trás da grande planta.

Não passes ao pé deste abastecedor de força sem recarregar a tua arma, pois poderás lamentá-lo amargamente face ao próximo guardião!

Para te encontrares do outro lado da mina, serás obrigado a seguir por um canal repleto de ácido. Não te demores aí, pois a tua nave não vai resistir!

Aqui vês o único sítio possível que te permitirá passar para o outro lado do campo de força. Dispara para a bola incandescente que se encontra na base do campo de forças, e esta partir-se-á imediatamente. Segue o mesmo procedimento para o campo de forças restante, para eliminares este obstáculo intransponível.

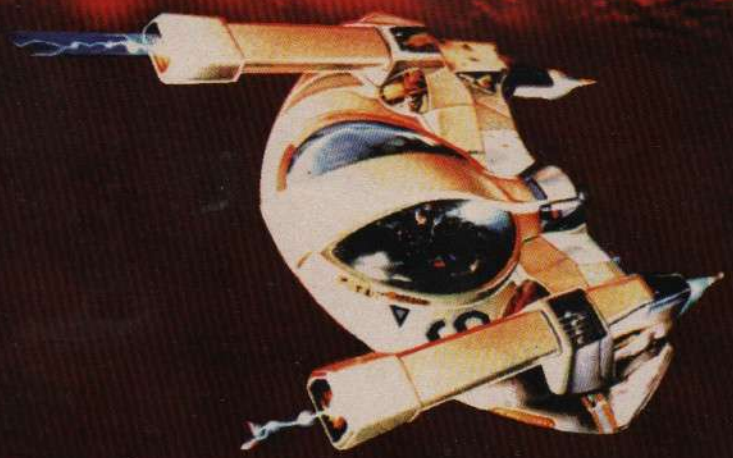
Cuidado com este robô saltador, pois se te atira contra um muro, estás feito!

O duplo *laser* encontra-se neste sítio. Não poderás encontrar a saída sem te apoderares dele, por isso, depressa, vai dar as tuas voltas!

É aqui que se encontra a saída. Para a fazeres aparecer, atira para o deflector da direita com o teu duplo *laser*. Uma dezena de golpes na sua base, e poderás observar o deflector reenviar os teus *lasers* para os outros deflectores colocados nesta gruta. Assim que esgotares o duplo *laser*, utiliza a tua arma normal para "acabar" com o deflector da direita e fazeres aparecer a saída.

NÍVEL 9

Vais abordar a tua última missão e é preferível que tenhas apanhado o máximo de vidas suplementares nos níveis precedentes, senão não estarás perto de ver o *boss* do final! A dificuldade principal neste nível será pilotar a tua nave o melhor possível pois a estreiteza das passagens e a inércia de deslocamento tornarão a tua progressão particularmente delicada. Almas sensíveis, abstenham-se...



É a tua última ocasião de aumentares o teu poder de fogo, mas toma atenção ao robô que lhe guarda o acesso pois não te dará presente nenhum!

Esta chave ser-te-á indispensável para desactivares a primeira barreira eléctrica que te obstrui a passagem.

O cristal nuclear permitir-te-á eliminar o *boss* final mais facilmente...

Não desperdices esta vida pois vai permitir-te recomeçar o nível à vontade.

Estas bolas ornamentadas de picos estão só à tua espera para te caírem em cima, esquiva-te delas o melhor possível!

BOSS FINAL

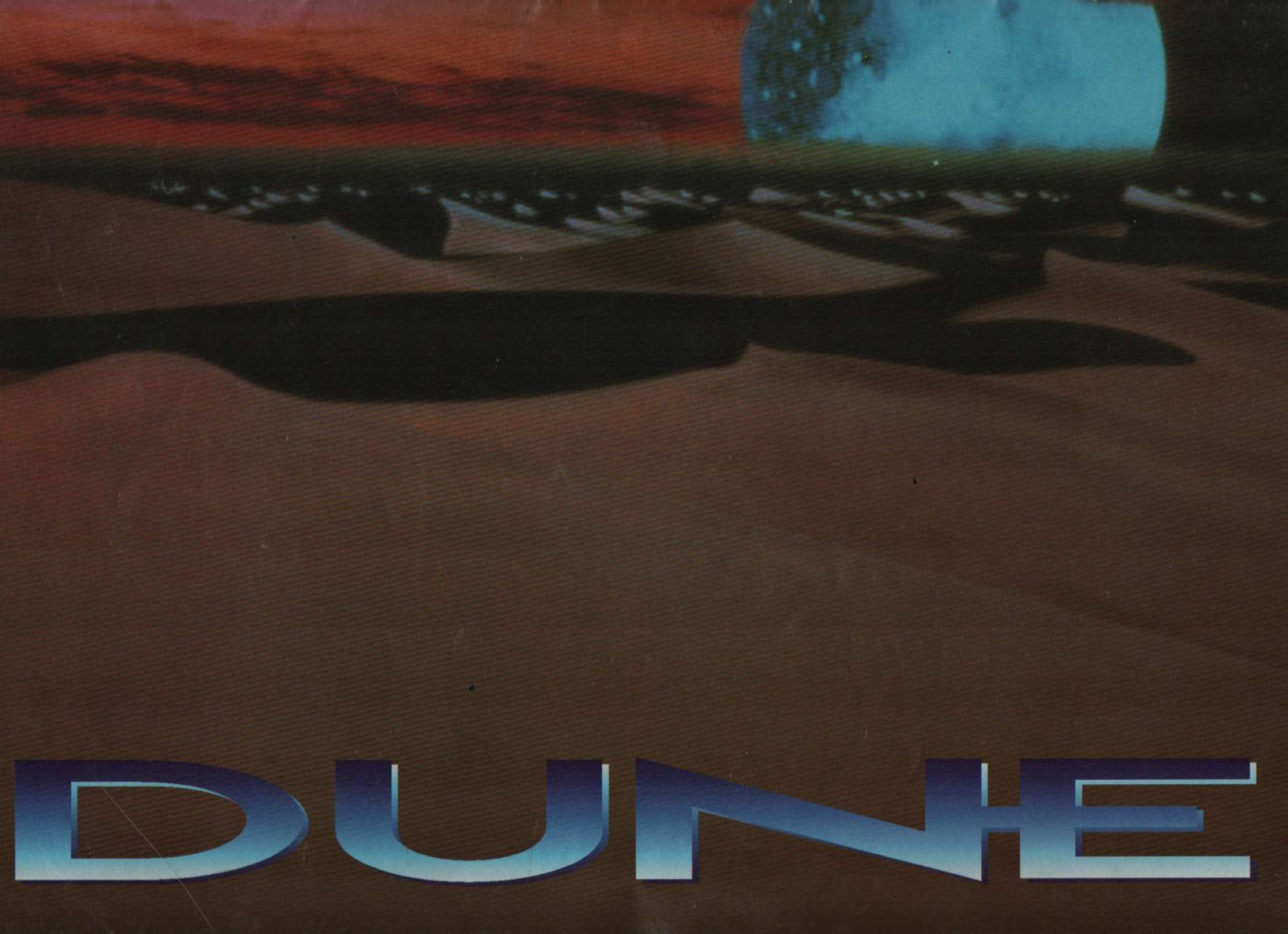
Para enviares esta terrina de caranguejo para o inferno, terás de te encher de paciência pois o emplastro tem uma pele particularmente dura e, como diríamos aqui na redacção: "É um chato de primeira"! Num primeiro momento, coloca-te no canto superior esquerdo do ecrã e atira-lhe com todos os azimutes, evitando sempre a sua cauda maléfica. Depois, e uma vez que já o viste bem, ele vai transformar-se em lesma cor-de-rosa fluorescente: esquiva-te ao máximo dos seus ataques, disparando-lhe constantemente; com um pouco de sorte, deverás conseguir os teus objectivos!

Os caranguejos são particularmente vorazes! Extermina-os o mais rapidamente possível evitando o ataque fulgurante das suas tenazes mortais!

A tua última ocasião de recarregares o teu escudo está mesmo aqui! Aproveita-a bem porque depois deverás confrontar-te com o *boss* do final...

O mesmo princípio utilizado para a chave precedente. Tem cuidado com a corrente ascendente pois poderá ser-te fatal.

MEGA DRIVE · MEGA CD · GAME GEAR · MASTER SYSTEM
MEGA
force
A revista portuguesa dos jogos
SEGA


DUNE

À partida, podes escolher entre sete tipos de tiro diferentes, do lança-chamas aos mísseis de busca automática. Qualquer que seja a tua arma, terás a possibilidade de a mudar no decurso da partida ou de reforçar aquela que já possuis.

POWER STRIKE II

Nos anos 30, a Europa sofre o golpe da crise económica. Em Itália, como em todo o lado, a pobreza sucede a euforia do início de século. O desemprego aparece e empurra certos pilotos eméritos da aviação italiana a tornarem-se piratas do ar para, simplesmente, poderem sobreviver. Sim, mas sobreviver à custa dos outros, dos "terrestres" que não conseguem abastecer-se de víveres e de outros mantimentos após os ataques repetidos destes bandidos dos horizontes.

O ZORRO CHEGOOOUUU!

Isto tudo se passa, mas temos de contar com o Zorro — queremos dizer o jovem — e bonito? — rapaz de 13 anos, o herói da nossa história e piloto sobredotado.
Após ter conseguido sair ileso de uma abordagem (normal, para os piratas), ele é actualmente pago para eliminar estes "pobres" — o termo é utilizado na *demo* — aviadores, com o seu *Boeing* equipado de uma profusão de armas aperfeiçoadas.
Podes ir apertando o cinto, pois naturalmente, o herói és tu! ❑

Um piloto sobredotado, armas prontas — e preparado para destruir tudo aquilo que mova.

Um boss de final de nível saído direitinho dos romances de Julio Verne... a menos que seja: Viagem à Lua, célebre obra de Hergé? Fica a teu critério.

Níveis variados que formigam de homens a abater, incluindo tu.

WANTED! MORTO OU VIVO.

COMENTÁRIO

Um *shoot-em-up* de *scrolling* horizontal, recheado de inverosimilhanças. Ah, pois, fica a saber que em 1930 os Albatros que disparavam *lasers* e utilizavam lança-chamas eram correntes. Talvez isso explique porque é que a maneabilidade é péssima, tornando o jogo extremamente difícil sem uma razão válida. Desesperante! E mais não digo!

■ MASTER SYSTEM ■

◆ SHOOT THEM UP ◆

EDITOR: SEGA
TAMANHO DO CARTUCHO: 2 Mb
DIFICULDADE: MAL DOSEADA!
NÍVEIS DE DIFICULDADE: 4
NÚMERO DE NÍVEIS: 99
NÚMERO DE JOGADORES: 1
PASSWORDS : NÃO
CONTINUAÇÕES: SIM

72%

TODAS AS COMPRAS TÊM UM BRINDE SURPRESA * TODAS AS COMPRAS TÊM UM BRIND

VideoSorte

AGENTE AUTORIZADO SEGA

O PAI NATAL CHEGOU!!
UMA MEGA DRIVE A 19.990$00

GAME GEAR

MEGA DRIVE

MASTER SYSTEM II

MEGA - CD

REF.	ARTIGO	PREÇO
HARDWARE		
GG2184	GG4 EM1	19.990$00
GGA2106	A/V CABLE	1.290$00
GGA2105	BATERIA	7.900$00
GGA2102	CABLE GEART TO GEAR	1.500$00
GGA1007	CARRY ALL	1.990$00
GGA2999	GG CONVERTER	3.390$00
GGA2104	ISQUEIRO	2.590$00
GG10005	SUPER WIDE GEAR	4.490$00
T1602	TRANSFORMADOR	3.500$00
GGA2101	TV TUNER	16.900$00
SOFTWARE		
GGJ2525	ALADDIN	9.190$00
G101018	ANDREA AGASSIS TENIS	5.190$00
GGJ2520	ASTERIX THE G. RESCUE	7.590$00
GGJ2513	ASTERIX S. MISSION	8.800$00
GG81138	GRASH DUMMIES	9.900$00
GGJ2550	DAFFY DUCK HOLLYWOOD	8.590$00
GG88068	DESERT STRIKE	9.890$00
GGJ2514	DONALD DUCK 2	7.990$00
GGJ2446	DR. ROBOTNIK'S	9.790$00
GGJ2544	DYNAMITE HEADY	7.990$00
GG88058	F1	8.890$00
GG20028	FANTASTIC DIZZY	7.900$00
GGJ2508	G.P. RIDER	7.890$00
GG88038	JAMES BOND 007	9.900$00
GG70118	JUNGLE BOOK	8.990$00
GGJ2509	MICKEY MOUSE II	7.900$00
GG81278	MORTAL KOMBAT II	9.990$00
GG79108	ROAD RASH	9.990$00
GGJ2442	ROAD RUNNER	7.990$00
GGJ2517	STREETS OF RAGE II	9.600$00
GG79048	STRIDER RETURN (II)	5.490$00
GGJ2434	TOM AND JERRY	6.700$00
GGU1003	USA 94	10.400$00
GGJ2549	LION KING	9.900$00
GGJ0854	DRAGON	8.490$00
GGJ2541	ECCO 2	8.790$00
G900019	TAZ 2 - ESCAPE FROM M.	8.690$00
GGJ2531	X-MAN 2	8.890$00
GGJ2530	SONIC TRIPLE TROUBLE	7.590$00
GGJ2548	POWER RANGERS	8.590$00
GGJ0906	ROAD RASH 2	8.790$00
GGJ401X	WWF RAW	8.990$00

HARDWARE		
MD-1682F	MD F1	29.990$00
MD-1682MK	MD M. KOMBAT	29.990$00
MDII-1685	MD SONIC	19.990$00
MDII1685A	MDII - M. ACTION	29.990$00
MD-1682LK	MD - LION KING	33.990$00
MD-1682-7	MD - 7 JOGOS	35.990$00
MD-1682DR	MD - V. RACING	38.990$00
	MD 32 X	
MDA-1627	ARCADE POWER STICK II	10.900$00
MDA1650	CONTROL PAD	2.990$00
MDA1649	INFRA RED (SIX BUTTON)	8.990$00
MDA1658	MANACER	13.900$00
T1602	TRANSFORMADOR	3.500$00
SOFTWARE		
MDJ1542	ALADDIN	11.700$00
M119066	CHARLES BARKLEY	9.300$00
M119106	COMBAT CARS	9.500$00
MDJ1543	DYNAMITE HEADDY	11.990$00
MD88066	F1 RACING	9.990$00
MD70176	JUNGLE BOOK	13.900$00
MD88026	MIG 29	14.900$00
MD81346	MORTAL KOMBAT II	14.300$00
MDJE284	PJA EUROPEAN TOUR	12.990$00
MDJ1136	SHINOBI III	7.900$00
MDJ1079	SONIC 3	16.900$00
MDJ1563	SONIC AND KNUCKLES	13.900$00
MDJ1539	STREETS OF RAGE III	13.600$00
MDJ1098	SUPER STREET FICHTER II	15.900$00
MDJ0024	SYLVESTER TWEETY C.C.	13.990$00
MDJ1546	TAZ 2 (ESCAPE F. MARS)	12.990$00
MDJE291	URBAN STRIKE	12.990$00
MDJ1229	VIRTUA RACING	19.900$00
MD95146	TINY TOONS/ALLSTRS	11.990$00
MDJ1233	WORLD CHAMPIONSMIP	10.990$00
MDJV852	DRAGON	14.990$00
MDJ1553	ECCO 2 - TIDES THE TIME	12.990$00
MDJE607	FIFA SOCCER 95	13.900$00
MD70316	LION KING	14.800$00
MDJ1573	MEGA BOMBER MAN	11.490$00
MDJ1315	SHINING FORCE II	13.490$00
MDJ0902	KAWASAKI	11.990$00
MD14016	MICRO MACHINES II	12.990$00
MDJ1570	POWER RANGERS	11.990$00
MDJ1180	PAGEMASTER	12.490$00
MDJ1184	SOLEIL	12.990$00
MDJS163	MICKEY MANIA	15.790$00

MD95176	ANIMANIACS	10.990$00
MDJ363X	NIGEL MANSEL INDY	12.990$00
MDJ450X	PROBOTECTOR	10.990$00
HARDWARE		
MS3006-S	MS II SONIC PACK	10.017$00
MS3089-A	MS II MASTER PACK	13.149$00
MSA3020	CONTROL PAD	1.990$00
SOFTWARE		
MSJ9027	ALADDIN	9.500$00
MSJ9032	ASTERIX THE G. RESCUE	7.990$00
MSJ9031	DAFFY DUCK HOLLYOOD	8.990$00
MS29010	DESERT STRIKE	9.990$00
MSJ9022	DONAL DUCK 2	8.400$00
MS27072	F1 RACING	10.900$00
MS27069	JUNGLE BOOK	9.990$00
MSJ9014	MICKEY M. LAND ILLUSION	7.900$00
MSJ7053	MICKEY MOUSE ILLUSION	7.900$00
MS29021	MORTAL KOMBAT	11.900$00
MSJ7122	ROAD RUNNER	9.990$00
MS29022	ROBOCOP VS TERMIN.	9.990$00
MSJ9021	SONIC CHAOS	9.500$00
MSJ9015	SONIC II	9.900$00
MSJ9026	STREETS OF RAGE II	7.590$00
MSJ7070	TOM & JERRY	7.900$00
MSJ7119	ULTIMAT SOCCER	6.090$00
MS27054	WWF STEEL CAGE	9.900$00
MSJ0853	DRAGON	8.890$00
MSJ27081	LION KING	9.900$00
MSJ0400	MORTAL KOMBAT II	9.490$00
HARDWARE		
MCD4180	MEGA CD ROAD AVENGER	59.990$00
MCDMD1682	MEGA CD + MD SONIC	79.990$00
MM4183	MULTIMEGA	109.990$00
SOFTWARE		
CDJ4401	BATMAN RETURNS	13.400$00

C115045	BATTLE CORPS	12.990$00
CDJ4423	DOUBLE SWITCH	14.800$00
CD70035	DUNE	12.890$00
CDJE262	E. A. FIFA SOCCER	12.990$00
CDJ4408	ECCO THE DOLPHIN	11.400$00
CDJ4410	FINAL FIGHT	11.400$00
CDJ4608	FORMULA 1 W. CHAMP.	11.990$00
CD93055	HOOK	13.800$00
CDJ4602	JAGUAR XJ 220	11.300$00
CDJ4411	JURASSIC PARK	12.990$00
CD93025	KRISS KROSS M. VIDEO	12.600$00
CD95015	LETHAL ENFORCERS	15.300$00
CDA300	MORTAL KOMBAT	11.990$00
CDJ4902	MUSIC VIDEO 1 INXS	11.300$00
CD50015	NHL	13.500$00
CDJ4903	NIGHT TRAP	15.900$00
CDJ4206	PRIZE FIGHTER	16.790$00
CD93015	SWER SHARK	14.300$00
CDJ4650	SHERLOCK HOLMES	14.400$00
CDJ4419	SILP HEED	11.300$00
CDJ4407	SONIC CD	11.400$00
C115015	THUNDERHAWK	11.300$00
CDJ4439	TOM CAT ALLEY	12.990$00
CDJ79025	WORLD CUP SOCCER'94	11.490$00
CD 81015	WWF RAGE IN THE CAGE	12.200$00
CDJ4430	YUMEMY MIST. MANSON	11.900$00
CDJS182	SENSIBLE SOCCER	11.990$00
CDJ0358	NBA JAM	11.990$00
CD95025	LETHAL ENFORCERS 2	9.490$00
CDJ0864	CANNON FODDER	13.900$00
CD90014	LINKS	13.900$00
CDJS164	MICKEY MANIA	14.790$00
CDJ160X	FRANKENSTEIN	13.590$00
CDJ151X	3 NINJA KID BACK	13.590$00
SOFTWARE		
XJ84506	DOOM	
XJ84508	STAR WARS	
XJ84600	SUPERMOTOCROSS	
XJ513X	SUPER SPACE HARRIER	
XJ84601	VIRTUA RACING DE LUXE	

VIDEOSORTE, LDA.

Loja 1 – Shopping Center Massamá – Loja 80/81 – Tel.: 439 48 37
Loja 2 – Edifício Rotunda – Lt. 35 - Lj. D – Massamá – Tel.: 439 73 02
Loja 3 – Centro Comercial Colina do Sol – Lj. 5 – Tel.: 476 26 94

Cupão de Encomenda enviar para: VIDEOSORTE, LDA.
Ed. Rotunda, Lote 35, Lj. D
2745 Queluz

Nome: _____

Morada Completa _____ Localidade _____

Telefone _____ Cód. Postal _____

Referência	Produto	Quantidade	Preço

❑ Enviamos à cobrança

Data _____ Assinat

A filha do imperador Shaddam IV! É ela que te apresenta a história desde o início. É impossível não estar atento!

Estes vermes das areias atacam os ceifeiros! Com um ornithopter, os Fremen teriam tempo para escapar... Um dia, serás capaz de chamar um verme e colocares-te nas suas costas!

O imperador Shaddam IV confiou-te a ti e à tua família a exploração da Especiaria Melanje e enviou-te para o único planeta onde se pode encontrar: Arrakis, também conhecido por Dune! A Especiaria tem propriedades muito estranhas, que dão poderes sobrenaturais. Que influência exercerá sobre ti? No momento, a tua única preocupação é encontrar o meio de a produzir de forma suficiente para suprir as necessidades do imperador, mas não será muito fácil. Os Harkonnen, povo bárbaro, também se encontram em Dune... isto para te explicar que a guerra parece inevitável. Será apenas com a ajuda dos Fremen que poderás resolver a questão. Ah, mais uma coisa: o deserto esconde vermes gigantes, alguns dos quais podem atingir mais de 400 metros de comprimento!

DU

O deserto, a diferentes horas do dia e da noite.

Os Fremen vivem nos sietchs. Vais descobrindo-os ao longo da tua aventura. Vamos visitá-los todos ...

O palácio Carthag é o lugar em que vives com a tua família.

Aqui está o teu ornithopter! No interior podes escolher o local de destino movendo-te sobre o mapa, ou partir à aventura assim que obtenhas informações dadas pelos Fremens! O teu percurso está traçado no mapa e a tua nave dirige-se automaticamente para o local que escolheres.

Podes carregar ou salvaguardar uma partida a qualquer momento durante o jogo, e também ao olhares para o espelho do teu quarto. Provavelmente, assim que os teus olhos ficarem completamente azuis, poderás beber a água mágica...

Acabas de instalar-te no palácio e não conheces ainda todas as divisões. Pede à tua Mãe Jessica que encontre as passagens secretas... (sala de comunicação, sala de armas...)

O palácio dos Harkonnen. Num destes dias, deverás atacá-los. Sê paciente e forma o teu exército.

Nem tentes beber esta água, pelo menos por agora, senão...

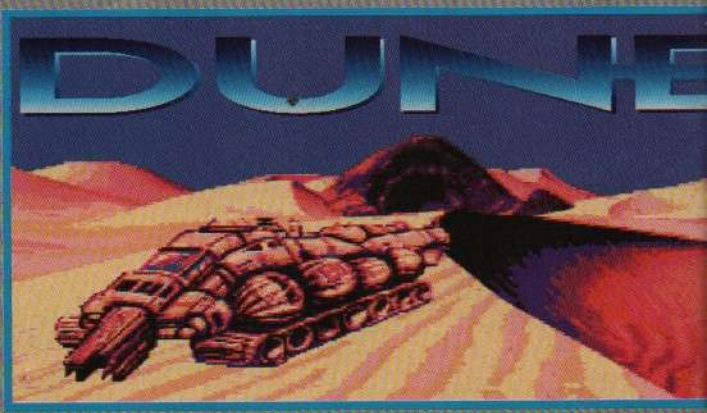
O duque Leto Atreides, o teu pai.

O imperador Shaddam IV. Ele pedir-te-á que lhe envies uma certa quantidade de especiaria. Vê se estás no palácio à hora do envio! Provavelmente, se lhe deres um pouco mais de especiaria do que aquela que ele pede, ele prolongue a data da próxima entrega...

Duncan Idaho. Gere contigo a produção da Especiaria. É um contabilista que saberá sempre informar-te muito bem, fornecendo-te bastantes números.

Aqui vês Harah. No princípio vai ser-te de grande utilidade, por isso leva-a contigo no teu ornithopter.

O barão Vladimir Harkonnen; o teu pior inimigo!



Hynes, o planetólogo, pai de Chani. Graças aos seus conhecimentos, o deserto pode tornar-se um paraíso de vegetação.

Um dos numerosos chefes Fremen que trabalham para ti

As tropas deste chefe Fremen também trabalham para ti.

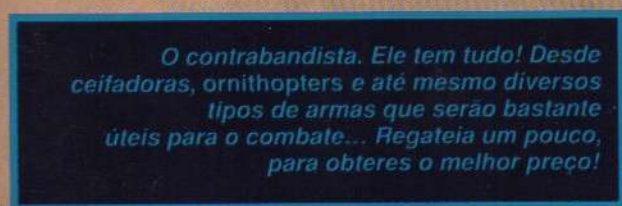
Durante todo o jogo, deslocas um pequeno cursor que se posiciona automaticamente no sítio em que é possível fazer qualquer coisa. Utiliza as setas à direita do ecrã para te moveres de um lugar para outro. À esquerda, vês o número de dias transcurridos desde o início do jogo, assim como as personagens que se deslocam contigo. No centro, encontram-se todas as acções que podes fazer, como por exemplo perguntar, pedir a alguém que venha contigo ou ficar num determinado sítio...

Stilgar, o líder dos Fremen. Com a sua ajuda, todos os Fremen estarão em breve contigo.

Feyd-Rautha Harkonnen. O braço direito do barão Vladimir Harkonnen.

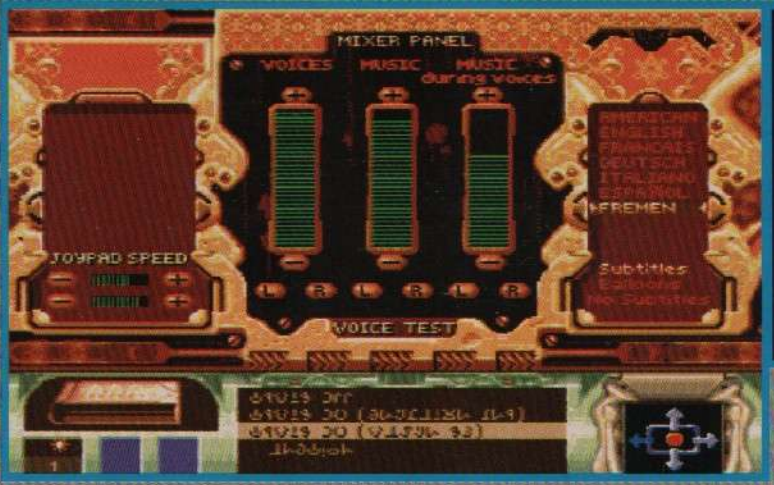
Thufir Hawat, o teu conselheiro em todos os assuntos...

Chani está apaixonada por ti! É fácil perceber...



O contrabandista. Ele tem tudo! Desde ceifadoras, ornithopters e até mesmo diversos tipos de armas que serão bastante úteis para o combate... Regateia um pouco, para obteres o melhor preço!

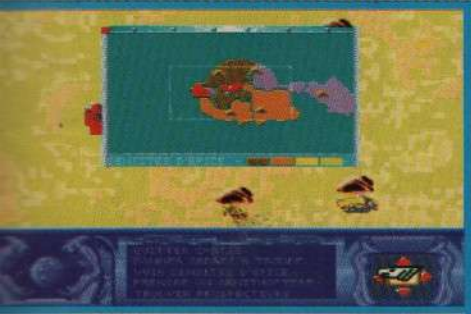
Vegetação no deserto? Um dia, tal acontecerá...



No menu de configuração, podes mudar a velocidade de deslocamento do cursor, regular o som e as músicas, consultar o livro de Dune, escolher a língua e também pedir que todos os textos sejam escritos em Fremen...

Uma colectora da Especiaria. Não te afastes muito pois podes perder-te! A pouco e pouco, a Especiaria fará efeito sobre ti e terás visões muito interessantes e poderás comunicar à distância...

O jogo é articulado em torno de dois princípios. O primeiro é uma aventura idêntica a cada vez que jogas, mas cujos elementos para poderes avançar vão surgindo à medida em que fores fazendo boas acções nos sítios certos e nos momentos correctos. O segundo é um jogo de estratégia bastante puxado, que apenas depende da tua boa gestão das tropas.



Com a ajuda deste mapa, saberás onde se encontra mais especiaria e para onde enviar os teus prospectores. Por entre todas as acções possíveis, podes pedir às tuas tropas que se especializem na extracção de especiaria, no manuseamento das armas e mesmo na ecologia. Será também possível deslocar as tropas, modificar o seu equipamento, pedir-lhes que vão espiar o inimigo...

■ MEGA CD ■

DUNE

SOM

Vozes e músicas excelentes!

GRAFISMO

Personagens originais e um deserto surpreendente de esplendor.

ANIMAÇÃO

Viagem nas dunas espantosas e expressões muito realistas.

MANEABILIDADE

O cursor dirige-se automaticamente para onde podes carregar.

◆ AVENTURA ESTRATÉGIA

EDITOR: VIRGIN
NÚMERO DE CD: 1
DIFICULDADE: DIFÍCIL
NÍVEIS DE DIFICULDADE: 1
NÚMERO DE NÍVEIS: 1
NÚMERO DE JOGADORES: 1
PASSWORDS : SIM
CONTINUAÇÕES: NÃO

COMENTÁRIO

Desde os primeiros segundos, a atmosfera é genial graças ao facto de se poderem entender as personagens que falam francês ou inglês e, quanto à música, é igualmente envolvente... A maneabilidade é agradável mas não genial dado que este tipo de jogos controlam-se melhor com um mouse, como nos PC. Graficamente, as personagens, tal como as paisagens são de uma grande beleza. No entanto o mapa do deserto não está tão bem conseguido. Para um jogo de aventura, a animação é genial, com viagens no deserto onde as dunas desfilam ante os teus olhos, assim como as personagens, que são muito realistas. Os movimentos de lábios são, por exemplo, perfeitamente sincronizados com as palavras. Conclusão: um jogo extraordinário de aventura e estratégia.

- \+ *A originalidade.*
- \+ *As expressões das personagens.*
- \+ *A estratégia.*
- \+ *A viagem no deserto.*
- \+ *As vozes e as músicas.*

95%

Modo "Competição". O jogador escolhe o ou os circuitos nos quais deseja correr, e acumula um número de pontos mais ou menos consequentes em função do seu lugar de chegada após cada corrida.

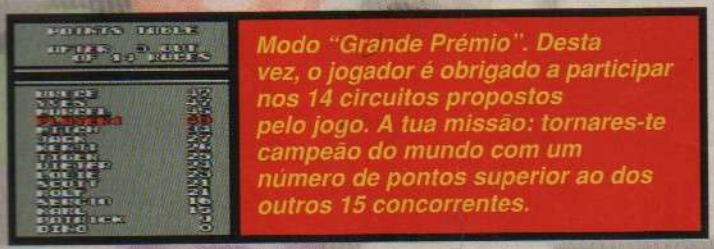
Três motas soberbas estão à tua disposição com as suas características próprias como o grau de aderência ao solo ou a segurança relativa do motor. Antes de cada corrida, seguindo as previsões metereológicas anunciadas, é possível escolher a mota mais apta e isto independente do modo de jogo.

Os grandes clubes do mundo do motociclismo fazem-te sonhar? Tirar uma carta de condução de motas é tentador? **GP Rider** *veio para te ajudar a teres um pouco mais de paciência enquanto esperas. Com quatro modos diferentes de jogo, da corrida em circuito, a uma volta ao mundo por etapas, passando por um grande prémio, entra durante alguns momentos na pele de Kevin Scwantz!*

Modo "Arcade". Trata-se simplesmente de um treino no primeiro dos 14 circuitos, para que o ou os jogadores se habituem ao jogo.

Depois de uma volta de qualificação para dar a posição da linha de partida, a corrida pode começar.

GP RIDER



Modo "Grande Prémio". Desta vez, o jogador é obrigado a participar nos 14 circuitos propostos pelo jogo. A tua missão: tornares-te campeão do mundo com um número de pontos superior ao dos outros 15 concorrentes.

COMENTÁRIO

Parecido com *Super Hang On, GP Rider* merece toda a atenção dos fãs deste género. Grafismos variados (coisa rara, para este tipo de jogo), o número de opções (um modo dois jogadores apreciável); a animação fluida e a boa maneabilidade justificam amplamente a nota de 90%. O que é que se pode pedir mais, a não ser uma banda sonora mais batida?

■ GAME GEAR ■

◆ DESPORTO ◆

EDITOR: SEGA
TAMANHO DO CARTUCHO: 4 Mb
DIFICULDADE: MÉDIA
NÍVEIS DE DIFICULDADE: 4
NÚMERO DE MODOS DE JOGO: 4
NÚMERO DE CIRCUITOS: 14
NÚMERO DE JOGADORES: 1 ou 2
PASSWORDS : NÃO
CONTINUAÇÕES: SIM

90%

Como podes constatar, Robotnik observa constantemente o teu avanço no interior do seu flipper *gigante. Antes de chegar ao cume do vulcão, deverás percorrer cinco níveis recheados de inimigos de todos os tipos, acabando de cada vez com um boss que tem uma leve parecença com o doutor maquiavélico*

Robotnik continua a fazer das suas! Os seus planos actuais: fritar os pequenos amigos de Sonic com a lava de um vulcão que ele tenta fazer entrar em erupção. Será que o ouriço azul, ajudado pelo seu fiel amigo Tails estará uma vez mais à altura deste desafio? Transformado em bola de* flippers *e sacudido no antro do monstro, conseguirá contrariar os seus planos?

Antes de recuperares a esmeralda, deves tocar nos alvos espalhados um pouco por todo o sítio, dentro deste nível. Estes alvos abrem portas ou farão aparecer caminhos que permitirão continuar o jogo. Atenção: é necessário ressaltar sobre várias destas miras antes de embolsar uma esmeralda. Será muito útil possuires várias esmeraldas antes de encontrares o boss, *por isso, sê perserverante!*

Mesmo se é o Sonic que incarna esta bola de flipper *muito especial, podes ainda assim influenciar todos os seus saltos e dirigi-lo para os* bumpers *ou as molas do jogo para alcançares lugares ainda não visitados... até chegares às tão cobiçadas esmeraldas!*

SONIC THE HEDGEHOG spinball

COMENTÁRIO

Com um jogo destes nas mãos, é legítimo perguntarmo-nos se os programadores da Sega contrataram maus discípulos, incapazes de os aconselhar em termos de jogos de video? Dicididamente esta versão Game Gear deixa muito a desejar. Quem teve a oportunidade de jogar na Mega Drive este jogo, vai ficar muito decepcionado pela falta de consideração que tiveram pelo Sonic ao coloca-lo num jogo tão mauzinho... Deixamo-vos mais uma vez julgarem por vós próprios este *Sonic Spinball* para Game Gear.

■ GAME GEAR ■

♦ FLIPPER ♦

EDITOR: SEGA
TAMANHO DO CARTUCHO: 4Mb
DIFICULDADE: DIFÍCIL
NÍVEIS DE DIFICULDADE: 3
NÚMERO DE NÍVEIS: 5
NÚMERO DE JOGADORES: 1
PASSWORDS: NÃO
CONTINUAÇÕES: NÃO

58%

COM CA

Aqui tens de novo os loucos das estradas, os passados da cabeça... estão mesmo a partir e nós vamos seguir juntos o início da primeira corrida a bordo do bólide de Andrew... Desde a partida, Andrew dá uma abada nos outros, mas por causa da sua falta de velocidade, é necessário segui-lo de muito perto desde a segunda curva. Atrás dele, é a guerra, Metro tenta furar-lhe um pneu disparando-lhe para cima... Oh, não! Acaba de tocar em Andrew que se encontra de novo em terceiro lugar. Nada a fazer, o seu bólide não é dos melhores e é apenas a cortar bem as curvas que ele conseguirá passar pelo segundo, Mekmac. Atenção à curva, e aqui os vemos, aos dois a ir para cima das barreiras... a colisão é inevitável, que emoções tão fortes!

Depois de teres escolhido um dos três níveis de dificuldade e um dos três modos de jogo (um jogador, dois jogadores um contra o outro, ou dois jogadores contra a consola), selecciona a tua personagem. Cada um possui um veículo diferente, caracterizado pela sua maneabilidade, velocidade e aceleração, mas também por um gadget ou uma arma (míssil de busca, bala, mina, poça de óleo, cola, fumo, turbo).

O jogo comporta 24 circuitos desenhados em seis lugares diferentes (beira-mar, com neve, na cidade, na montanha...). Antes de cada volta, ficas informado dos records que tens de bater.

Depois de cada corrida, que se desenrola em quatro voltas, terás acesso à loja. Lá poderás melhorar as performances do teu bólide. As modificações vão ficando cada vez mais caras!

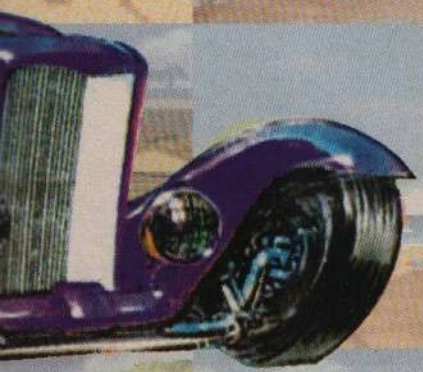
Durante a maior parte do tempo, dispões de uma marcação no solo que te indica a direcção da próxima curva. A estrada é por vezes muito larga, outras vezes muito estreita. Se saíres, o teu veículo abrandará e será necessário uma boa aceleração para poderes sair de lá.

Para continuares a fazer a corrida, deves chegar nos três primeiros lugares. Com dois jogadores, basta que um dos dois chegue nos três primeiros para qualificar o segundo. À chegada, cada um recebe uma quantidade de dinheiro, conforme a sua posição.

Vais passar por um túnel durante um curto instante. Mantém o teu veículo bem direito! Na neve, o teu bólide derrapa bastante mais!

COMENTÁRIO

Os cenários são de uns acabamentos espantosos e a alta resolução no modo "Dois jogadores", apesar de ser um pouco cintilante, é muito bonita. As músicas são óptimas e criam bem um ambiente. É pena que a gestão da colisão entre os carros não seja melhor, mas à parte disto, é fluido, e a maneabilidade evolui à medida que melhoramos o nossso veículo. Divertimo-nos imenso ao fazer os outros saltarem da estrada ou dobrá-los em plena curva. *Combat Cars* é um óptimo "pequeno" jogo, com uma boa duração de vida, na qual nos divertimos durante muito tempo. É pena que não existam *passwords* nem continuações, ou a possibilidade de treinar num ou noutro dos 24 circuitos do jogo uma vez que não os podemos seleccionar a partir do menu do ecrã. Uma visibilidade limitada (a dois, sobretudo) e uma sensação de velocidade mal conseguida, não nos permitem atribuir uma boa classificação.



BAT RS

Uma rotunda! Foram colocados pneus e barreiras para te obrigarem a fazer a volta. Em baixo, à direita do ecrã, vez o teu gadget e as pequenas barras vermelhas indicam quanto te resta. Depois de cada volta, recuperas os teus gadgets ou as tuas armas.

Alguns circuitos são muito originais! Aqui, tens a escolha de poderes ir para a direita ou para a esquerda. A seguir, as estradas voltam a unir-se.

A dois jogadores, o ecrã é separado em duas partes. Cada um faz uma verdadeira corrida. Dá uma olhadela para o ecrã do adversário para antecipar a última curva e obter a vitória!

■ MEGA DRIVE ■

COMBAT CARS

SOM

Os efeitos sonoros, as derrapagens e as saídas da estrada estão apenas bem.

GRAFISMO

É bastante bonito! Os grafismos são muito finos e bem coloridos.

ANIMAÇÃO

A gestão das colisões entre os carros é um pouco estranha.

MANEABILIDADE

Varia conforme as performances do teu veículo e torna-se bastante agradável se fizeres boas escolhas.

◆ ACÇÃO-CORRIDAS ◆

EDITOR: ACCOLADE
TAMANHO DO CARTUCHO: 8 Mb
DIFICULDADE: DIFÍCIL
NÍVEIS DE DIFICULDADE: 3
NÚMERO DE CIRCUITOS: 24
NÚMERO DE JOGADORES: 1 ou 2
PASSWORDS : NÃO
CONTINUAÇÕES: NÃO

\+ *Os grafismos.*
\+ *O número de circuitos.*
\+ *Conduzir a derrapar.*
\- *Falta-lhe opções.*
\- *Os circuitos.*

70%

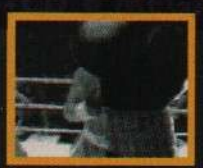
OS DIFERENTES GOLPES

Punhos en garde.

Protecção com os dois punhos.

Soco da direita.

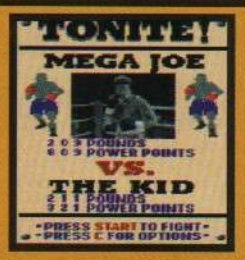
Soco da esquerda.

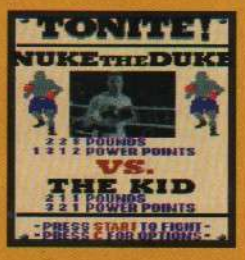

Protecção com o punho direito.

Esta noite vais combater pois precisas de dinheiro! Ao venceres estes quatro encontros receberás uma boa soma, mas correrás riscos… Um mau golpe pode acontecer a qualquer momento… O teu filho precisa da tua vitória. Uma doença de difícil tratamento requer grandes somas e só vencendo o torneio conseguirás o dinheiro necessário para o tratamento do teu filho. Ele não quer que te aconteça nada. Prepara-te bem para o confronto, pois uma coisa é certa, não é ficando quieto que irás vencer. Coragem!

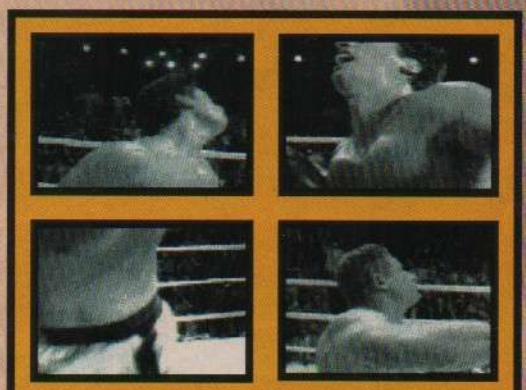
Após os treinos ou no final de uma partida, podes ganhar pontos que deverás em seguida repartir para aumentar a tua resistência, assim como a potência dos teus punhos direito e esquerdo.

PRIZE





Aqui vês os quatro pugilistas que deverás defrontar. Começa pelo menos pesado e o menos forte. No centro da imagem vês uma animação do pugilista que te desafia. Cada confronto é disputado em três rounds de 3 minutos.



A ANIMAÇÃO DOS GOLPES

De cada vez que tocas no adversário, a animação do golpe é ligeiramente desacelerada.

EM PLENO COMBATE...

É esta a visão durante o combate. Com a continuação, vês a tua cara e a do teu adversário degradarem-se devido à violência dos golpes. Podes mexer-te ligeiramente para os lados, mas, como é um filme, não podes nem aproximar-te muito nem afastar-te, nem rodar em torno do teu adversário.

rotecção com o unho esquerdo.

Gancho da esquerda ao corpo.

Gancho da direita ao corpo.

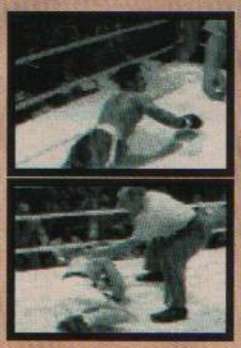
Uppercut direito ou esquerdo.

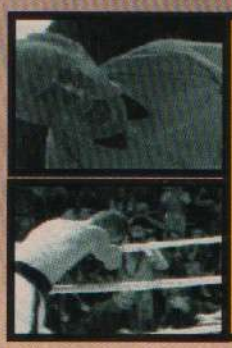
Gancho da esquerda à cara.

Gancho da direita à cara.

FIGHTER

Se escolheres o modo de treino, assim que defrontas um pugilista, aparecem setas para te indicar onde deves bater. Podes utilizar uma manette de 3 ou 6 botões.





AS ANIMAÇÕES DE KO

Fixe! O adversário está nas últimas! Agarra-se às cordas, cai como uma mosca, rasteja e faz o sinal da cruz... por vezes, nem se lembra sequer do seu nome! Mas, podes também ser tu a morder o pó... O árbitro conta e tu tens a cabeça a andar à roda!

COMENTÁRIO

Apesar das sequências animadas serem a preto e branco, e do ecrã do jogo se resumir apenas a alguns centímetros quadrados, não há problema nenhum! Mas o facto dos desenhos serem muito feios, já é grave! O fundo do ecrã é fraco e a animação da cara dos pugilistas, quando eles apanham um golpe, é muitas vezes ridícula. Ao nível sonoro, a única falha é que o público não reage quando está à espera de um novo pugilista. Tudo isto demonstra falta de realismo! Falemos da maneabilidade... os golpes são simples, fazem-se bem, mas o problema é outro. O que se torna frustrante é que o filme se passa em frente dos teus olhos e que deves dar um bom golpe no momento certo, senão é como dares um estalo no vazio. Não és livre nos teus movimentos, não podendo atirares-te para cima do adversário ou esquivares-te para o lado, etc.

■ MEGA CD ■

SOM

Bom, mas o público não reage ao que se passa no ringue.

GRAFISMO

Digitalizações a preto e branco de qualidade.

ANIMAÇÃO

Um filme extra do começo ao fim, mas com pequenos defeitos imperdoáveis.

MANEABILIDADE

É praticamente impossivel fazer golpes complicados.

◆ BOXE ◆

EDITOR: SEGA
NÚMERO DE CD: 2
DIFICULDADE: MÉDIA
NÍVEIS DE DIFICULDADE: 1
NÚMERO DE PUGILISTAS: 4
NÚMERO DE JOGADORES: 1
CONTINUAÇÕES: SIM

\+ As animações.
\+ O ambiente.
\+ As digitalizações.
\- Pouca iniciativa.
\- Apenas um jogador.

Axel, Blaze e Sammy regressam em novas cenas de luta movimentada para a tua adorada consola de 16 bits. Desta vez, são assistentes de Zan, espécie de cyborg bigodudo superforte, saído de uma série de filmes de segunda categoria. A sua missão, mesmo que não a aceitem, consiste em exterminar os terroristas que retêm o pai de Blaze como refém. Atenção: esta mensagem autodestruir-se-á quando for lançado Streets of Rage 4!

AXEL

Axel, o herói da série, não tem falta de recursos e domina golpes fulgurantes que utiliza sempre nas situações delicadas. Um deles consiste em carregar duas vezes em frente para correr e depois sobre o botão de murro (botão B). Ele irá baixar-se e fazer um uppercut *mortal.*

No Menu, poderás escolher a opção "Battle". Permite-te defrontar um outro jogador, um pouco à Street Fighter. De facto, podes servir-te dela como um "practice" para aprenderes a dominar bem os golpes. Mas atenção: o tempo é contado.

No jogo a dois, os jogadores podem bater-se ou entreajudar-se. Partindo do princípio de que a união faz a força, basta um arrebatar o outro para se projectarem nos ares (botão C) e chegar que nem um furacão à multidão de inimigos situados alguns metros mais à frente. Também é possível manter o colega de equipa nos ombros para que este dê pontapés numa maior extensão (botão B).

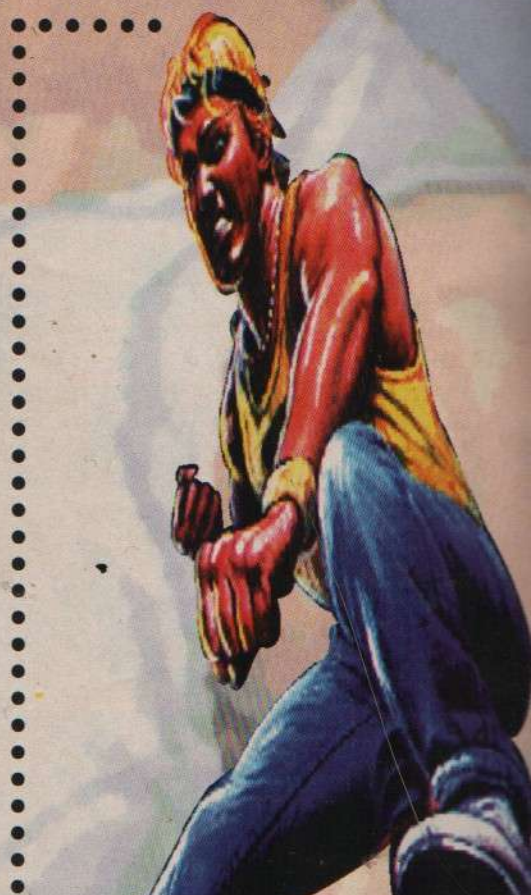
BLAZE

Blaze é uma espectacular morena acrobata que faz o papel de mulher fatal neste jogo. Uma heroína, em qualquer caso, para "consumir" com moderação... Para a ver efectuar uma "destreza", dirige-te para o inimigo e apanha-o. Carrega no botão de salto (botão C) para lhe passares por cima e depois prime o botão de murro (botão B).

A saga continua e a equipa de Axel enriquece-se com um novo combatente dotado de uma força excepcional devida ao facto da sua estatura e esqueleto serem em adamantium *(o esqueleto de Serval, membro dos X-Men). Como é costume, cada personagem possui as suas próprias técnicas, entre as quais alguns golpes espectaculares e devastadores mostrados ao longo destas páginas.*

SAMMY

Sammy age extremamente depressa sobre patins. É, sem dúvida, o mais rápido do grupo. Para fazer muitos estragos e vê-lo brincar aos smurfers-rappers, *utiliza o poder especial à tua disposição (botão A, depois de a capacidade à direita da barra de energia estar repleta e o sinal OK estar a piscar).*



STREETS of rage 3

ZAN

Zan parece-se com Lee Van Cliff, reincarnado em cyborg. *Possui uma força monstruosa e completa magnificamente Blaze no modo para dois jogadores. Para além disso, adora apanhar as armas (facas, sabres...) espalhadas pelo solo para as transformar numa bola de energia pura que ele faz girar como uma bola de bolingue (correr+ botão de murro).*

O jogo divide-se em 7 rounds. *Escolhes partir só ou acompanhado, sabendo que não é possível encarnar a mesma personagem, contrariamente ao modo Battle. Os teus objectivos: libertar o pai de Blaze e frustrar os planos do odioso Cerveu, acompanhado dos seus numerosos cúmplices.*

ROUND I

Começas nas docas. Bate nas caixas e pilhas de pneus para encontrares armas e comida (batata e frango) antes de enfrentares um ninja bastante feroz.

ROUND 3

Num tapete metálico, colocado no cimo de um prédio em construção, espera-te o duplo de Axel. Um duplo maléfico, naturalmente...

STREETS of rage 3

ROUND 2

O teu percurso continua numa discoteca que se parece bastante com o Tech Preto do filme Exterminador. *Sim, claro, numerosos* punks *esperam-te ao ritmo de uma música "transe". Atenção às irmãs gémeas com as figuras acrobáticas!*

ROUND 4

Numa espécie de mansão assombrada, partes à procura de indícios susceptíveis de te informarem sobre o local onde se encontra aprisionado o pai de Blaze. De qualquer forma, há três samurais a vigiar...

STR of ra

ROUND 5

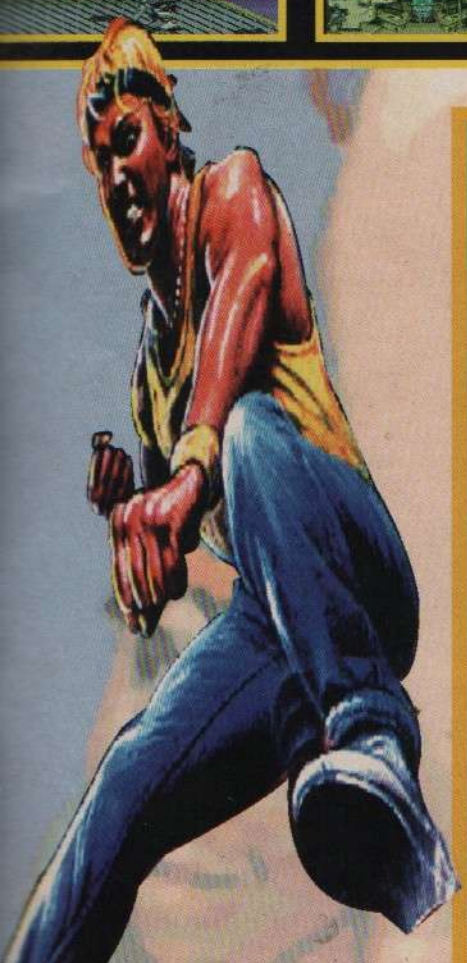
Desta vez, após teres evitado o desabamento nas linhas do metro local, deves defrontar-te com Robô X, que anseia tornar-se um ser meio homem, meio esqueleto.

ROUND 7

Último acto: a exterminação do cérebro no qual germinou o plano diabólico que devia levar à destruição do nosso planeta. Uma tarefa árdua espera-te!

ROUND 6

Uma corrida contra o tempo! Deves desactivar o computador antes que ele liberte um gás mortal que matará automaticamente o general, aliás, o pai de Blaze.



COMENTÁRIO

O terceiro episódio das aventuras de Axel e da sua malta é uma pequena maravilha! As únicas reprovações a fazer dizem apenas respeito à opção "Battle Mode" que parece mais um "practice" e, eventualmente, à sua curta duração de vida. "Eventualmente", pois se S.O.R. 3 se termina mais facilmente em modo "easy", o mesmo não se passa em "super hard", como é evidente. Sem estas duas falhas que um pouco de Água Preciosa deveria eliminar sem grandes problemas, este *beat'em up* é, a partir de agora, a referência da Mega Drive nesta categoria.

Os grafismos são muito coloridos e bastante cuidados: os seus movimentos são fluidos e a colisão dos *sprites* excelente, o que é uma coisa rara. Enfim, os sete níveis são variados, repletos de inimigos bastante diferentes, com uma pontinha de humor sempre bem-vinda no primeiro *round* onde um membro dos Village People ousa pôr-te a mão em cima, ao som de uma música delirante. Sega é verdadeiramente mais forte do que tu!

■ MEGA DRIVE ■

STREETS of rage 3

SOM

Banda sonora techno-rave excelente, composta por Motohiro Kawashima.

GRAFISMO

Um jogo muito conseguido. Cenários cuidados e personagens bem delineadas.

ANIMAÇÃO

Personagens com movimentos fluidos hiper-realistas.

MANEABILIDADE

Sem problemas em qualquer dos paddles que se utilize (3 ou 6 botões)

◆ BEAT THEM UP ◆

EDITOR: SEGA
TAMANHO DO CARTUCHO: 12 Mb
DIFICULDADE: MÉDIA
NÍVEIS DE DIFICULDADE: 4
NÚMERO DE NÍVEIS: 7
NÚMERO DE JOGADORES: 1 ou 2
PASSWORDS : NÃO
CONTINUAÇÕES: 2

\+ *A referência em* Beat'em up
\+ *Banda sonora adaptada*
\+ *7 níveis variados*
\+ *Personagens soberbamente animadas*
\- *Não há níveis suficientes!*

94%

OS ACTORES

Desapareceram cinco adolescentes após terem passado a noite na velha mansão dos Martin e dos seus filhos, Jeff e Sarah. Mais cinco raparigas vão lá hoje passar a noite. A tua missão é protegê-las. Um dos nossos agentes entrou nesta casa e descobriu um sistema de segurança estranho, com câmaras escondidas em quase todos os quartos e uma série de armadilhas. O nosso agente ligou um cabo a este sistema de segurança para te permitir que o controles à distância. Utiliza estas armadilhas para capturar as pessoas suspeitas. Aqui vez o nosso grupo de ataque, e apresentamos-te Kelly, uma das nossas melhores agentes. Ela chegará com o resto das raparigas. Se não és suficientemente astuto ou corajoso para esta missão, dá o comando a quem tem bastante audácia…

Alguns dos teus homens estão também presentes no local. Eles também podem ser capturados pelos sugadores de sangue.

Kelly, uma das tuas agentes, infiltrada entre as raparigas para te ajudar.

Aqui vês o comandante Sims que te explicará a tua missão. Se não executares correctamente as suas ordens, este oficial abortará a tua missão para repetires tudo de novo.

Jeff, o filho dos Martin.

Tony, o primo de Jeff. Este não parece gostar de sangue…

Sindy.

Um dos numeroso sugadores de sangue.

Lisa.

Mais uma jovem que desconhece o perigo.

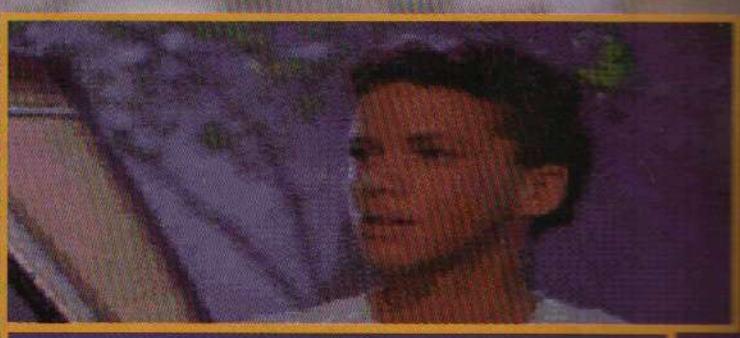
Um vizinho
que vai passear...

Sarah, a filha dos Martin.

Crash

Chella e Victor. Os Martin
também são sugadores de sangue.

Uma amiga.



O irmão mais novo de Lisa, Danny. A mãe obrigou Lisa a levá-lo consigo. Será muito útil para te ajudar a eliminar os sugadores de sangue.

Descobrirás numerosas sequências animadas, discussões, uma disputa, uma festa entre as raparigas e outras coisas... Uma verdadeira história! Além disso, assim que as personagens se deslocam podes, regra geral, segui-las de divisão para divisão. Para realizares a tua missão, terás de estar no sítio certo, no momento certo! Um pequeno conselho: pressiona logo "Start" para começares a aventura pois deverás activar imediatamente uma armadilha no hall!

Estes caixotes contêm garrafas de sangue! Os Martin vão fazer entregas...

Esta cozinha está equipada com enormes frigoríficos, alguns dos quais estão estranhamente fechados...

AS ARMADILHAS...

Pode haver várias armadilhas em cada lugar e por isso diferentes animações. Vigia todos os lugares pois os sugadores entram pelas janelas e movem-se por todo o lado. Além disso, eles estão a toda a volta da casa, até mesmo no tecto. Para activar a armadilha, terás de conhecer o código. Ao princípio é azul, mas a família Martin pode mudá-lo a todo o momento, por isso ouve bem o que eles dizem.

Repara! Há um homem no duche de Lisa... os sugadores de sangue vão tentar capturá-la. Deverás accionar a armadilha assim que a pequena barra, ao lado da palavra "vert" (verde), se prolongar até se tornar vermelha. Depois, será tarde demais! Só capturaste 34 sugadores num total de 50. Não é bom... Tem atenção para que não faças com que um inocente seja apanhado numa armadilha!

A casa é constituida por oito divisões que poderás observar mudando de câmara. O hall 1 é um sítio muito importante pois é aqui que um cabo te liga ao sistema. Assegura-te de que ninguém o tentará desligar.

■ MEGA CD ■

night trap

SOM

Algumas personagens têm um sotaque engraçado.

GRAFISMO

As divisões da casa são variadas e muito coloridas.

ANIMAÇÃO

Belas sequências animadas, divertidíssimas e interessantes!

MANEABILIDADE

Comandos muito simples que não causam nenhum problema.

COMENTÁRIO

Pega num papel e num lápis, pois é a única maneira de realizares esta missão com sucesso. Deverás recomeçar várias vezes o jogo para conseguires notar em que momento e em que divisão se passa alguma coisa. É longo, mas não muito aborrecido se levares a sério o teu papel de detective. Notámos alguns pequenos defeitos nas vozes de algumas personagens, mas não é nada de grave, e o ambiente é bom. Vês um filme numa pequena janela no centro do ecrã. É bem animado e mesmo colorido! Quanto à maneabilidade, é impecável. Tudo isto faz com que seja um bom jogo, mas ainda não é excelente. Para já, não há nenhuma opção (dificuldade, salvaguarda...) e apenas oito locais. Enfim, somos obrigados a passar de uma câmara para a outra sem parar, pois as presenças não estão assinaladas.

◆ AVENTURA INTERACTIVA

EDITOR: SEGA
NÚMERO DE CD: 2
DIFICULDADE: DIFÍCIL
NÍVEIS DE DIFICULDADE: 1
NÚMERO DE NÍVEIS: 1
NÚMERO DE JOGADORES: 1
PASSWORDS : NÃO
CONTINUAÇÕES: NÃO

\+ *É um filme interactivo.*
\+ *Belas raparigas...*
\+ *Ambiente muito envolvente.*
\- *Não se pode gravar.*
\- *Inimigos não assinalados.*

86%

Segredos do Sonic

Desta vez é a dobrar! Duas páginas inteirinhas de Segredos! Qualquer dia publicamos um livro só com o material que vocês nos enviam, temos dicas, **passwords** *e soluções em quantidade e qualidade para fazer concorrência ao* **Guia Oficial do Clube Sega.**

MORTAL KOMBAT

Enviado por Jorge Figueira:
No quadro onde aparece um resumo das leis do Mortal, pressiona 2, 1, 2, seguido de Abaixo e Acima até aparecer a mensagem "Now Entering Kombat". Carrega-se em START para começar o jogo no modo "Secreto".

GAME GEAR

ALADDIN

Enviado por Sérgio Manuel Maria:
Coloca-te no ecrã das opções e carrega nos botões A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B e B. Quando ouvires um tremendo grito que diz: "Yeah!" podes aumentar as vidas, consultar um mapa e ficar imune aos teus inimigos.

MEGA DRIVE

FIFA SOCCER

Enviado por Rui Filipe Leal:
Para disputar a final com a selecção das Quinas, a nossa selecção, basta introduzir os seguintes códigos:

MEGA DRIVE

Portugal	Marrocos	GM4XD46P4R
Portugal	Noruega	HVYXD5NR44
Portugal	Argentina	JXMFDB8Y1XPSBM
Portugal	Roménia	2DBXD7HR
Portugal	Inglaterra	3G4CD61Y

GLOBAL GLADIATORS

Enviado por Vitor Hugo Oliveira:
No ecrã de apresentação escolhe a opção de música e carrega em ESQUERDA, DIREITA, ESQUERDA, DIREITA, ESQUERDA, ESQUERDA, DIREITA, DIREITA, ESQUERDA e DIREITA. Quando aparecer a palavra "Cheats" podes jogar com vidas infinitas e escolher o nível.

MASTER SYSTEM

KING OF THE MONSTERS

MEGA DRIVE

Enviado por Edgar Martins:
Quando surgir a palavra SEGA, pressiona os botões A, B, C e Start. A seguir dirige-te ao menu das opções, se tudo correu bem, acabarás por descobrir que possuis 12 créditos extras.

SONIC CHAOS

GAME GEAR

Enviado por Nuno Formigo:
Aqui está uma batota muito simples de executar para escolheres o nível. Assim que aparecer o ecrã de apresentação deves carregar em Acima, Acima, Abaixo, Abaixo, Direita, Esquerda, Direita, Esquerda, 2, 1 e Start.

SUPERMAN

MASTER SYSTEM

Enviado por Ilídio Nunes:
Quando perderes as duas vidas e surgir a tabela das melhores pontuações, escreve a palavra ZAQ e recomeça o jogo. Mal apareça o Superman, deves pressionar os botões 1 e 2 simultaneamente durante alguns segundos para avançar um nível.

KRUSTY`S FUN HOUSE

Enviado por Armando Martins:
A *password* que abre todas as portas é SMAILLIW.
Os restantes códigos são de acesso aos níveis mais avançados.

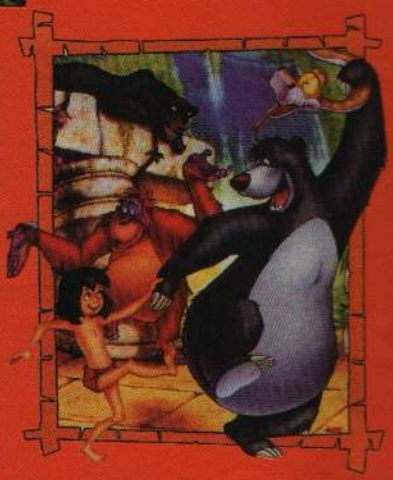
MEGA DRIVE

Nível 2 - WHOAMAMA
Nível 3 - FLANDERS
Nível 4 - BROCKMAN
Nível 5 - SIDESHOW

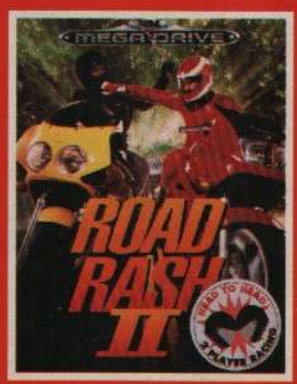
JUNGLE BOOK

MASTER SYSTEM

A selva é um sítio enorme e, como não quero que os leitores da MEGA FORCE se percam, deixo aqui uma pequena batota para escolherem o nível. Quando aparecer o logotipo da Disney no ecrã, deve-se carregar em Acima, Abaixo, Acima, Baixo, Esquerda, Direita, Esquerda e Direita.



ROAD RASH II



MEGA DRIVE

Enviado por Gentil Alexandre Ferreira:
Para começares o 1.º nível com a melhor mota e com uma grande pipa de dinheiro, introduz a *password* 0ES41I10.

FLINTSTONES

MEGA DRIVE

Enviado por Filipe André Oliveira:
Para obteres vidas infinitas, vai ao quadro das opções, selecciona no Sound Test a música n.º 5. A seguir pressiona ao mesmo tempo os botões A, B, C e Start. Agora carrega muito rapidamente no botão direccional para a Esquerda e Direita até aparecer o título do jogo.

HIT PARADE

Streets of Rage II, Mortal Combat II *e* **Super Street Fighter II.** ***Os jogos de luta são os líderes incontestáveis do "Hit Parade", o que a malta gosta mesmo é de socos, pontapés e golpes acrobáticos. A partir deste número, o* top *dos jogos mais vendidos conta com a presença do Mega CD, para já só apuramos cinco títulos, mas é apenas o príncipio, porque a popularidade desta consola está a aumentar.***

MASTER SYSTEM

1.º POWER STRIKE II
2.º BUGGY RUN
3.º STREETS OF RAGE II
4.º COOL SPOT
5º ROAD RUNNER
6.º ROAD RASH
7.º DESERT STRIKE
8.º JUNGLE BOOK
9.º WWF STEEL CAGE
10.º THE FLASH

MEGA DRIVE

1.º SONIC & KNUKLES
2.º MORTAL KOMBAT II
3.º SUPER STREET FIGHTER II
4.º STREETS OF RAGE II
5.º VIRTUA RAGING
6.º ETERNAL CHAMPION
7.º F 1 RACING
8.º FANTASTIC DIZZY
9.º JUNGLE STRIKE
10.º SONIC SPINBALL

GAME GEAR

1.º MORTAL KOMBAT II
2.º SONIC SPINBALL
3.º G. P. RIDER
4.º ANDRÉ AGASSI TENNIS
5º FANTASTIC DIZZY
6.º DESERT STRIKE
7.º F 1
8.º T2 THE MOVIE
9.º COOL SPOT
10.º JAMES BOND 007

MEGA CD

1.º TOM CAT ALLEY
2.º JURASSIK PARK
3.º DUNE
4.º WORLD CUP SOCCER 94
5º JAGUAR XJ-220

B COOL. UMA BEBIDA DIFERENTE PARA QUEM NÃO É IGUAL A NINGUÉM.

DANONE

CORREIO DO SONIC

Depois de esclarecidas as capacidades gráficas e a compatibilidade da 32 X com a Mega Drive e o Mega CD, o "Correio do Sonic" desta edição tem início com uma série de questões relacionadas com a Master System, é um retorno às origens a pedido de muitos leitores. Esperamos que seja do vosso agrado.

Revista MEGA FORCE – CORREIO DO SONIC
Largo da Lagoa, 15-C
2795 Linda-a-Velha

Luís Miguel Barbosa
Sócio n.º 49 880

Filipe Silveira
Coimbra

André Pereira
Sócio n.º 15 640

Ricardo Santos Boto
Lisboa

Alfredo Mendes Teixeira
Sócio n.º 18 799

Carlos Gustavo
Sócio n.º 9939

Francisco António
Sócio n.º 49 922

Emanuel Carvalho
Sócio n.º 1245

1.ª — Master System II = Master System I.
2.ª — Há ou está previsto algum acessório para a Master System que permita jogar cartuchos da Game Gear ou Mega Drive?
3.ª — Qual é o preço do Desert Strike?
4. Aconselhas-me alguns jogos de basquetebol?
5.ª — O meu transformador avariou-se, como e onde poderei comprar outro transformador?
6.ª — O Arcade Power Stick *da Mega Drive funciona na Master System?*

1.ª — A Master System II tem umas linhas mais elegantes. Tecnicamente não há diferenças, ambas são consolas de 8 *bits*.
2.ª — Não.
3.ª — O *Desert Strike* custa 9990$.
4.ª — Gostaria imenso de o fazer, mas não posso porque não conheço nenhum jogo de basquetebol para a Master System.
5.ª — Podes comprar o transformador em muitos agentes *Sega*. É um dos acessórios mais fáceis de encontrar. O preço é de 3500$ (IVA incluído).
6.ª — O *Arcade Power Stick* é para uso exclusivo da Mega Drive, mas a Master System tem um comando muito parecido, o Control Stick.
Dos jogos mencionados pelos nossos amigos: *Art of Fighting, Sonic 3, Street Fighter 2, NBA Jam, Virtua Racing* e muitos outros títulos. Em princípio, muitos deles não vão ser convertidos à Master System porque seria pedir demais das parcas capacidades desta consola.
Não fiquem preocupados porque este mal não é exclusivo da Master System, a própria Mega Drive (sozinha, sem recorrer a nenhum acessório) é incapaz de suportar jogos como o *Daytona Racing.*
Cool Spot, Jungle Book, Star Wars e *Robocop vs Terminator,* são jogos bons que estão dentro das limitações desta consola.

Álvaro Pereira
Vila Nova de Gaia

Estou a escrever porque gosto muito da vossa revista e também porque gostaria de saber:
Onde posso comprar um cabo Sega Áudio/Vídeo? Pergunto isto porque quero gravar numa cassete vídeo o Road Avenger.
Conhecem alguma dica para o Final Fight *CD?*
Onde é que eu posso comprar CD com gráficos para o Mega CD?
Será que o Streets of Rage III *vem para Portugal?*

Não precisas de comprar nenhum cabo especial, em vez de ligares a consola à televisão, liga-a a um vulgar vídeo. Depois de sintonizares o vídeo já podes gravar os teus jogos preferidos. É uma operação muito simples, mas se tiveres dúvidas, aconselhamos-te a pedir ajuda a alguém mais velho. De momento, não dispomos de nenhuma ajuda para o *Final Fight.* Não conhecemos CD com gráficos ou CD+G para o Mega CD. Efectivamente, esta consola aceita CD+G, mas já vasculhámos Lisboa inteira e arredores à procura destes discos sem ter a menor sorte.
YES!!! O *Streets of Rage III* já anda por aí.
P. S.: Nós também gostámos de saber que tu gostas da revista.

Francisco Godinho
Setúbal

O Daytona Racing *tem alguma versão para a* Mega Drive ou 32 X?

Um "jogão" destes na Mega Drive, só é possível com a consola esticada ao máximo, ligada ao Mega CD e com o auxílio do 32 X.

Ricardo Ribeiro Mota
Sócio n.º 26 398

Olá, Sonic, escrevi-te para me dizeres como se consegue fazer pontapés de bicicleta e outras manobras no World Cup Usa '94.

Bem, não há nenhuma combinação de botões ou menus secretos como nos jogos de luta, neste desafio de futebol, as jogadas mais espectaculares dependem da posição do jogador. Se colocares o teu futebolista de costas para a baliza e a

bola passar aos seus pés, surgirá o tão aguardado momento para aplicares um potente pontapé de bicicleta.

João Maria Mendes
Lisboa
Como é se fica sócio do Clube Sega?

Muitos amigos continuam a confundir a MEGA FORCE com o Clube Sega.
Pois bem, enquanto persistirem dúvidas, aqui estamos nós para dar uma ajuda. Para se tornarem sócios do Clube têm de preencher o cupão anexo à consola e enviá-lo para o endereço do Clube Sega. Depois é só esperar pelo cartão *OK?*

Ricardo Amaral
Ponta Delgada
Caro amigo Sonic, tenho um problema. Comprei um jogo, do qual não gosto muito. Quando me dirigi ao agente autorizado Sega *para o trocar por outro jogo, disseram-me que a Sega não permite esse tipo de coisas. Por que é que não se pode trocar um jogo no caso de não gostarmos? Também gostaria de saber se os jogos do CD-ROM para PC funcionam no Mega CD?*

Uma vez que o jogo está em perfeitas condições, o agente pode recusar a troca. Não se pode trocar jogos como se fossem filmes de vídeo. Mas, não desistas à primeira, volta a pedir. Espero que o teu exemplo sirva de lição a todos os "consoleiros", nunca se precipitem nas compras, experimentem qualquer jogo, como se fosse uma peça de roupa, antes de o comprar. Os jogos do PC CD-ROM só funcionam nos compatíveis PC.

Pedro Nery
Sócio n.º 16 259
Escrevo pela segunda vez para a revista vez porque, na primeira vez não publicaram a minha carta.
Mas vamos ao que interessa. Eu gostava de saber qual é a maior loja de jogos Sega *em Lisboa e que jogo é que existe para o* Mega CD, Virtua Soccer *ou* Virtua Racing?

Pedimos desculpa por não termos respondido à tua primeira carta, mas isso deve-se ao facto de teres formulado uma questão respondida à pouco tempo (não valia repetir a mesma pergunta quando há centenas de cartas em lista de espera) ou então a carta perdeu-se. Aqui na redacção esforçamo-nos ao máximo por responder a todos os leitores, é por isso que tentamos reunir numa só resposta as dúvidas de muitos leitores.
As cartas são tantas e o espaço é tão pouco... voltamos a pedir mais um bocado de paciência.
Em relação às tuas perguntas, como podes calcular, não vamos fazer publicidade a esta ou aquela loja. Em Lisboa e no resto do país não há grandes armazéns especializados em videojogos, não conhecemos nenhuma casa comercial que se distingua das demais. As lojas de brinquedos e as de informática são que costumam ter as novidades em primeira mão.
Para o Mega CD, de momento não há nenhum dos jogos mencionados.

Vitor Gonçalves
Sócio n.º 28 717
Quando é que chega a Portugal o Virtuality System? *Também gostaria de saber algo mais sobre o Titan, um* upgrade *para o Mega CD.*

O capacete de realidade virtual desenvolvido pela Sega não passa de um projecto, a sua comercialização não se vislumbra nos próximos meses (ou até mesmo anos). Titan!?
Anda para aí muita confusão. Titan não é nenhum *upgrade* para as consolas, é uma placa ou sistema para as arcades, os jogos de salão. É um universo de jogos bem diferente das nossas consolas "caseiras".

José Manuel Sá
Barcelos

Cláudio Barroso
Fronteira
Estes dois amigos solicitam-nos o envio de jogos à cobrança. Houve concerteza algum mal entendido porque a MEGA FORCE não vende jogos, para comprarem os títulos publicados na revista dirijam-se a um agente autorizado *Sega.*
Está desfeita a confusão e dado o recado.

Paulo Roberto Serôdio
Sócio n.º 22 139
Olá! Queria perguntar-te se o Mega CD é vendido em separado da Mega Drive e se o preço do Virtua Racing *vai baixar.*

Olá, Paulo. O Mega CD vende-se em separado da Mega Drive. Não te esqueças de que este componente é um *upgrade* (melhoramento) para a Mega Drive, os primeiros compradores são os "consoleiros" que já têm uma MEGA DRIVE em casa.
Talvez sim, com o lançamento do *Virtua Racing* Deluxe para a *32 X,* muitos leitores que já têm o primeiro *Virtua Racing,* vão querer vendê-lo por um preço mais baixo para comprar a nova versão.

Jorge Miguel Candeias
Lisboa
Caro Sonic, escrevo-te para esclarecer várias dúvidas sobre as consolas Sega.
1.ª — *O que é o Master Mega Converter e o Power Base Converter?*
2.ª — *Já pensaram colocar na revista um* poster *do melhor Zapping?*
3.ª — Street Fighter II *é alguma sequela de um outro jogo?*

Power Base Converter é um acessório que converte os cartuchos da Master System para a Mega Drive. Master Mega Converter não conheço e nem sequer está no catálogo oficial da Sega, deves ter feito alguma confusão com o Master Gear Converter para a portátil Game Gear e que tem a mesma função do Power Base.
Gostei da tua ideia, mas nem sempre é possível de realizar, é preferível ter um bom *poster* de um jogo simples de que um mau *poster* de um grande jogo.
Por enquanto estamos satisfeitos com a qualidade e a periodicidade dos nossos *posters.*
Street Fighter 2 é a continuação do *Street Fighter,* um jogo bastante antigo. Depois do *SF2* já se fizeram o *SF2 Special Champion Edition* e o *Super SF2,* com este ritmo, ainda se lembrar de produzir o *Hiper Street Fighter II Turbo Special Challege Edition.*

Bruno Filipe Monteiro
Sócio n.º 42 041

Obrigadão pelo bonito desenho. Só não ganhaste um prémio porque o tamanho não respeitou as medidas regulamentares.
Continua a desenhar, mesmo sem prémio, publicamos o teu trabalho. ❑

Painel do Sonic

São muitos os leitores que já nos agradeceram a publicação do Painel do Sonic, pois foi por intermédio desta rubrica que conseguiram adquirir o jogo ou acessório que tanto desejavam, por um preço favorável. Porém, o funcionamento destas páginas tem suscitado algumas dúvidas, as quais passamos a enunciar e responder:

Quanto tempo demora um anúncio a ser publicado no Painel do Sonic?

Não sabemos ao certo quanto tempo demora, há centenas de anúncios em lista de espera, mas, apesar desta sobrecarga de correspondência, garantimos a publicação de todos os anúncios que nos chegam à revista. Por isso, podem continuar a enviar os vossos cupões.

Ao comprar ou trocar um cartucho, como é que eu sei que este está em boas condições?

Tentem manter as trocas ou compras com pessoas da vossa área de residência. Se o jogo não estiver em condições, torna-se mais simples pedir explicações, ou desfazer o negócio.

Mega Drive (MD) • Master System (MS)
Game Gear (GG) • Mega CD (MCD)

CONTACTOS

• (MD, MS e GG) Tenho dezenas de truques. Escrevam-me • Horácio Manuel Sousa. R. N. Sra. do Rosário, 205, Valbom – 4420 Gondomar.

• (GG) Tenho dicas para quase todos os jogos • José Serra Abreu. R. do Roseiral, 32 – 4415 Carvalhos.

• (MD) Ajudas para o *Ren & Stimpy, Sonic, Streets of Rage 2, Italia 90* e *Super Hang-On* • Paulo Carvalho. R. Bairro Novo, 7 – 2000 Vale de Santarém. Telef.: (043) 76 96 88.

• (MD) Pretendo formar um clube de trocas • Miguel Nuno Eufrásio. R. Aval de Cima, 157, 5.º, Dto. – 4200 Porto. Telef.: (02) 52 08 23.

• (MD, MCD, MS e GG) Tenho muitas dicas e também desejo trocar correspondência • David Alexandre Gamboa. Trav. 1.º de Maio, 4.º, r/c, Esq. – 8600 Lagos. Telef.: (082) 76 37 26.

• (MS) Dicas e truques • Julio André Cabral. R. João Pedro Ribeiro, 862, 3.º – 4000 Porto.

• (MD) Pedro Miguel Leite Alves. R. Joaquim Ereira, 2 – 2750 Cascais. Telef.: 484 12 11.

• (MS) Truques e Dicas • Pedro Miguel Martins. R. Carlos Charbel, 28, 1.º, Dto. – 2735 Cacém. Telef.: 914 56 66.

COMPRAS

• (MD) Consola com 2 comandos por 20 000$ • Gonçalo Rodrigo Gregório. Br. Longas, R. Principal, Viv. Dilú – 2775 Tires. Telef.: 444 28 21.

• (MCD) Diversos jogos • Hugo André Pereira. R. Caminho-de-Ferro, 16, 4.º, Fte. – 8700 Olhão.

• (MD) *Cool Spot* • Marcos André Casimiro. R. da Aldeia Velha, 45, r/c, Dto. – 2870 Montijo. Telef.: 230 03 90.

• (MD) *Super Kick Off* por 7000$. Também vendo o *Strider* • Dario Daniel Correia Ferreira. Telef.: (052) 92 17 97.

• (MD) Consola com o *E.A. Soccer* e 2 comandos por 30 000$ • Rodolfo Santos Rodrigues. R. Sacadura Cabral – 2600 Vila Franca de Xira. Telef.: (063) 2 69 68.

• (MD) *Lemmings, Skitchin, Aladdin* e *Sonic 3* • Filipe Luis Sousa. R. D. João de Castro, 37, 3.º, Esq. – 2330 Entroncamento. Telef.: (049) 6 75 73.

• (GG) *Sonic 1* e *2* por 3500$ cada um, *Astérix Secret Mission, Mickey 2* e *Tazmania* • Joana Margarida Mendes. Adro da Igreja, 7, r/c, Esq. – 1500 Lisboa. Telef.: 760 91 06.

• (MS) *Super Kick Off* • João Miguel Neves Ferreira. R. das Giestas, 5, 3.º, Dto. – 2900 Setúbal. Telef.: 72 18 38.

• (MD) *Afterburner* por 5000$ • André Góis. R. 9 de Abril, lt.2, 1.º, Esq. – 2745 Queluz. Telef.: 435 65 47.

• (MD e GG) Jogos para a Mega Drive e acessórios para a Game Gear • Ricardo Sebastião. Est. Marinha Grande, A-dos-Pretos – 2405 Maceira- Liz.

• (MD) *Dragon's Fury* ou outro jogo de *flipers* • Duarte Jorge Teixeira. Estrada Conde Carvalho – 9000 Funchal. Telef.: 22 38 57.

• (MD) *NBA Jam* • Gustavo Leonel Fernandes. R. Fernando Pessoa, 72 – 4470 Maia. Telef.: 948 05 96.

• (MS) *Bubble Bobble* • Paulo Sérgio Figueiredo. R. do Ramal, 29, Póvoa Valado – 3800 Aveiro. Telef.: 94 21 48 (depois das 19 horas).

• (GG) *World Cup Soccer, USA '94, Sensible Soccer, Sonic* e *Micromachines* • Daniel Emidio Charrua. Monte do Poço Novo – 7600 Aljustrel. Telef.: (084) 6 11 90.

• (MD) *Sensible Soccer* por 5000$ • Bruno José Graça. R. dos Pinheirinhos, 7, 3.º, E. – 2900 Setúbal.

• (MS) Caixa do Sonic por 1000$ • Miguel Pereira dos Reis. Telef.: 36 97 31 (zona de Aveiro).

• (MD) *Third World War, Super Battle Ship, Warrior of Rome II, Ghengis Khan I* e *II*. Também troco • Marco Filipe Batista. R. João III, 16, 2.º, Esq., Queijas – 2795 Linda-a-Velha. Telef.: 297 52 25.

Pretendes trocar, comprar ou vender jogos, consolas ou simplesmente trocar correspondência com outros leitores? Podes anunciá-lo grátis na MEGA FORCE.

Para isso, só tens que preencher o cupão e enviá-lo para:
Painel do Sonic – Revista MEGA FORCE
Largo da Lagoa, 15-C
2795 Linda-a-Velha

MASTER SYSTEM		GAME GEAR	
MEGA DRIVE		MEGA CD	

Compra ☐ Venda ☐ Troca ☐ Contacto ☐

Nome: ..... Idade: .....
Morada: ..... Telef.: .....
Localidade ..... Código Postal ..... Data .... / .... / ....

TROCAS

• (MD) *E-Swat* por *Cyborg Justice* • Paulo Jorge Santos. Calç. do Tojal, 19, r/c, Esq. – 2675 Odivelas.

• (MD) *Mega Games I* e *Alisia Dragon* por *Super Wrestlemania, Mortal Kombat* ou *Krusty's* • Vítor Silva. R. Dr. Luis Teixeira Macedo e Castro, 38, 3.º, Dto. – 2900 Setúbal. Telef.: 75 27 77.

• (MD) *Sonic* e *Mega Games I* por *Tazmania, Mickey* e *Donald* • Hugo Pereira. Av. Miguel Bombarda, 117, 3.º – 1000 Lisboa. Telef.: 353 10 23.

• (GG) *Alien 3, Castle of Illusion* e *Ax Battler* por *Tazmania, Mortal Kombat, Shinobi 2, Sonic 2* ou outros • João Filipe. R. Duarte de Almeida, 5, 2.º, Dto. – 1495 Algés. Telef.: 44 64 04.

• (MS) *Indiana Jones III* por *Sonic* ou *Jurassic Park*. Também vendo por 4500$ • Tiago Miguel Azevedo. Bairro Horta Nova, lt. A, 10, 4.º, Dto. – 1600 Lisboa. Telef.: 716 68 16.

• (MD) *Ecco the Dolphin* por *Robocop vs Terminator* • António Maria Castro. R. Heróis do Ultramar – 3750 Águeda.

• (GG) *Fantasy Zone* por *Shinobi II* e *World Class Leaderboard* por *Sonic 2* • Ricardo José Gomes. Vale do Horto, R. 1.º de Maio, Azóia – 2400 Leiria. Telef.: 87 19 93.

• (GG) Consola com 5 jogos por uma Mega Drive • Vitor Francisco. Br. do Relógio, R. 4, lt. 301, A – 1900 Lisboa. Telef.: 80 59 07.

• (MD) Vários jogos • César Leandro Emídio. Qta. do Brasileiro, R. Pac. 22, 3.º, Dto., Corroios – 2800 Almada. Telef.: 254 63 68.

• (MD) *WWF Wrestlemania* por *Micromachines* • Nuno Miguel Casquinha. Tv. do Pão Bolorento, 16 — 7000 Évora. Telef.: 2 47 41.

• (MD) *Sonic, Cool Spot* e *Eternal Champions* por outros jogos. Também vendo • Alexandre Simão Brás. Urbanização da Cabeleira, Póvoa S. Martinho – 3000 Coimbra. Telef.: (039) 81 25 94.

• (MD) *Mega Games 2*. Também vendo por 15 000$ • Nuno Miguel Rosa. R. José Henriques Coelho, 7, r/c – 2780 Paço D'Arcos.

• (MD) *Mortal Kombat, T2* ou *Jordan vs Bird* por *Flashback, Robocop vs Terminator, Monaco GP2* ou *Fatal Fury* • Rui Marques. Lug. do Canteiro, Lemenhe – 4775 Nine. Telef.: (052) 96 22 62.

• (MD) *E. A Double Header* e 4000$ por *NHL Hockey '94* • Francisco Carmona. R. Dr. João Couto, 17, 9.º, Esq. – 1500 Lisboa. Telef.: 714 55 09.

• (GG) Game Boy com 32 jogos por Game Gear. Também vendo • Nuno Miguel Dias. Tv. Paulo Martins, 30, r/c, Dto. – 1300 Lisboa. Telef.: 363 27 48.

• (GG) *Chakan, Shinobi, Ax-Battler, Outrun Europa* e *Sonic 2* • Mário João Silva. R. André Gouveia, lt. 1763, 1.º, Esq. – 1700 Lisboa.

• (MS) Consola com 12 jogos por Mega Drive com alguns jogos • Alfredo Alexandre M. Teixeira. Telef.: (Guimarães) 51 38 13 .

• (GG) *Sonic 2* por *Sonic 1* ou *Sonic Chaos* • Octávio Ferreira. Av. Infante D. Henrique, 4.º, D – 3730 Vale de Cambra.

• (MD) Computador *Spectrum* com 60 jogos e *joystick* por Mega Drive • Jorge Miguel Vieira. R. Direita, 147, Vagos – 3840 Sousa. Telef.: 79 12 68.

• (MS) *California Games* e *Dragon Crystal* por *Golden Axe* ou *Tazmania*. Também vendo por 3500$ • Cláudio Rodrigo Simões Bento. Manique do Intendente – 2065 Manique.

• (MD) *Universal Soldier* • Jaime Mateus Silva. Quinta das Romanzeiras, Torre, lt. 11, 2.º, E – 2750 Cascais. Telef.: 486 25 26.

• (MD e MCD) Mega Drive com Mega CD por Game Gear • João Manuel Robalo. R. Comendador A. Monteiro – 6355 Vilar Formoso. Telef.: 5 23 72.

• (MS) *Prince of Persia* por *Sonic 2* • Fernando José da Silva. R. Bernardino Gomes Carneiro, Costa Sero, Café Panorama – 4590 Paços de Ferreira.

• (GG) *Monaco GP2, 4 in 1* e *Columns* por *Ultimate Soccer, Mortal Kombat* e *Spiderman* • Paulo Jorge Rodrigues. Tv. do Norte à R. do Garcia, 1 – 1000 Lisboa. Telef.: 65 77 00.

• (MD) *Mega Games* e *Spiderman* por *Super Kick Off* • Filipe Manuel Moniz. Beco do Amaro, 41 – 9000 Funchal. Telef.: 4 83 51.

• (MS) *Sonic* ou *Cool Spot* por *Streets of Rage II* • Vítor Hugo Oliveira. R. Raimundo de Carvalho, 86, 3.º, Esq – 4400 Vila Nova de Gaia.

• (MS) *Marble Madness* por *Castle of Illusion* ou *Sonic 2* • Pedro Sampaio. Vilaça – 4700 Braga. Telef.: (053) 67 13 23.

• (MS) *Global Gladiators* por *Addams Family*. Também vendo por 3000$ • Roberto Faria. R. da Granja, 10 – 9900 Horta. Telef.: (092) 9 37 23.

• (MD) *Aladdin, Mortal Kombat* e *Royal Rumble* por *Toki, Sonic 2, Dragon's Revenge* ou *Sonic Spinball* • Ricardo Correia. R. S. Patrício, lt. 20, Moinhos da Funcheira – 2700 Amadora. Telef.: 491 30 47.

• (MD) *Fatal Fury, Fantasia* e *Captain Planet* e *Sonic 3* por *Aladdin, Side Pocket, Chakan, Eternal Champions* e *Captain America* • João Carlos Guimarães. R. do Canto, 6 – 3800 Aveiro. Telef.: (034) 2 45 38.

• (MD) *Desert Strike* por *Fifa Soccer* • Marcos Helder Bernardo. R. Serradinhas, bl. 2, 1.º, Esq. – 2485 Mira de Aire. Telef.: (044) 44 03 08.

• (GG) *Outrun Europa* ou *Evander Boxing* por *Super Kick Off* ou *World Cup Soccer* • Joaquim Miguel Antunes. R. Bento Gonçalves, 22 – 2825 Vale Fetal. Telef.: 296 31 66.

• (MCD) Troco temporariamente o *Sonic CD* por *Final Fight* ou *Night Trap* • Nuno Miguel Mota. R. das Merçês, 124, 1.º, Esq. – 4200 Porto. Telef.: 550 69 08.

• (MD) *Aladdin, Arrow Flash* e *Lemmings* • Paulo Jorge T. Ramos, R. dos Girassóis, 3, r/c – 2900 Setúbal. Telef.: (065) 3 19 89.

• (MD) *Menacer* por *European Soccer* ou vendo por 9000$. Também troco o *Pit-Fighter* por *Street Fighter 2* • Pedro Miguel Fernandes. Av. de S. Jorge, 69 – 4820 Fafe. Telef.: (053) 59 95 44.

• (GG) *Shinobi* por jogo de motas ou *F1, Wonderboy* ou *Ultimate Soccer* • Rui Costa. R. de Santa Bárbara, lt. 3 – 7600 Aljustrel. Telef.: (084) 6 22 95.

• (GG) *4 in 1* por *Tom & Jerry, Shinobi 2* ou *Donald Duck 2* • Rui Filipe Vilar. Br. das Pereiras, S/2, ent. 4, 1.º, Esq. – 4440 Valongo. Telef.: 912 29 83.

• (MD) *Cool Spot* por *Jungle Strike, Rambo 3, F1* ou outros jogos • Luís António Marques. R. da Arroteia, 188, 1.º, D – 4445 Maia. Telef.: 901 17 39.

• (MS) *Strider* por *Sonic* • Pedro Gabriel Mendonça • Praceta de S. Bento, 25, 2.º, Esq. – 4970 Arcos de Valdevez.

• (GG) *Columns* e *Simpsons vs Mutants* por *F1* e *Jurassic Park* • Rui Nuno Guedes. R. Luís de Camões, 9, 1.º, Dto., Laranjeiro – 2800 Almada. Telef.: 259 76 45.

• (MD) *Eternal Champions* por *Street Fighter* 2 • António Soares. R. Grémio Lusitano, 36, 2.º – 1200 Lisboa. Telef.: 347 26 46.

• (MS) *Indiana Jones* e *Double Dragon* por *Mortal Kombat* • Vítor Hugo Vaz dos Santos. Assureiros de Baixo – 5400 Chaves. Telef.: 9 41 51.

• (MS) Consola com 6 jogos por uma Game Gear ou Mega Drive • Francisco Daniel Araújo. R. D. João I, n.º 2, Gafanha da Nazaré – 3830 Ílhavo. Telef.: (034) 36 40 08.

• (MD) *Space Harrier II, King of the Monsters* e *Shadow Danger* por *Super Kick Off, Olympic Game* e *Jungle Strike* • Tiago Miguel Carvalho. Telef.: 442 73 72.

VENDAS

• (MD) *James Bond 007-The Duel* por 4500$ • Nuno Miguel Barreto. Telef.: 431 67 86.

• (MD) *Batman Returns* por 8000$, *Mig 29* por 11 000$, *Mortal Kombat* por 9900$ e *European Soccer* por 7500$ • Ricardo Branco. Telef.: 410 26 11.

• (GG) *Sonic Chaos* por 8500$ e *Ax Battler* por 3500$ • Nelson Borges. R. Coronel Ferreira Simas, 4, 3.º, Dto. – 2675 Odivelas. Telef.: 933 34 60.

• (MD) *Jurassic Park* por 12 000$ • Luís Miguel Lobo. R. Alfredo Ferraz, 10, 2.º, E – 2825 Costa da Caparica. Telef.: 290 13 72.

• (MD) *Eternal Champions, Sonic 1* e *3, Lemmings* e *Cool Spot*. Diversos preços • Alexandre Simão Brás. Urb. Cabeleira, L. 14, Póvoa S. Martinho – 3000 Coimbra. Telef.: (039) 81 25 94. ➢

• (GG) Consola com transformador e 7 jogos por 38 000$ • Márcio Alexandre Queirós. Telef.: 221 64 24.

• (MD) Consola com 2 comandos por 25 000$ • Alberto Areias. Tv. Barrosa, 94, 3.º, Dto. – 4400 Vila Nova de Gaia. Telef.: 370 29 28.

• (MD) *Sonic 1* e *2, Super Hang-On, Italia 90* e *Columns* • Tiago Alexandre Sousa. C. Grande, 170, 4.º, Dto. – 1700 Lisboa. Telef.: 796 72 58.

• (MD) *Moonwalker* por 10 000$, *Altered Beast* por 7000$, *Sonic 2* por 12 000$ e outros • Alberto Bernardo. Telef.: (02) 370 29 28.

• (MD) *Flashback, Mig 29, Jurassic Park* por 11 000$ cada um • Rogério Nuno. Pç. Visc. Seabra, 13 – 3780 Anadia. Telef.: 51 56 57.

• (MS) Consola com 5 jogos. Também vendo jogos em separado • Carlos Marques. Br. 1.º de Maio, lt. 41 – 7080 Vendas Novas. Telef.: (065) 8 14 61.

• (MS) *Astérix: Secret Mission* por 7500$ • Pedro Catarino. Av. Forças Armadas, bl. 1, 1.º, E – 2200 Abrantes. Telef.: (041) 2 39 84.

• (MD) *Mega Games 2* e *Sonic* por 15 000$. Também troco • Nuno Miguel Faria. R. Jaime Cortesão, 142 – 4785 Trofa. Telef.: (052) 4 46 86.

• (MD) 30 jogos de 2500$ a 6000$ cada • António Paulo Santos. Urb. Sopete, bl. 3, lt. A, r/c D 4490 Póvoa de Varzim. Telef.: (052) 61 25 69.

• (MS) Consola com 2 comandos por 10 000$ e *Alien 3* por 5000$ • João Carlos Pombal. Av. Moscavide, 30, 3.º, Esq. – 1885 Moscavide. Telef.: 944 53 46.

• (MD) *Fatal Fury* por 8500$ e *Mega Games 2* por 12 000$ • José Luis Caridade. Pcta. Francisco Sá Miranda, lt. 115, 3.º, Esq., Colina do Sol – 2700 Amadora. Telef.: 474 61 43.

• (GG) Consola por 20 000 e 6 jogos por 30 000$ • André Lemos. R. 1.º Maio, 55, 1.º, Dto., Pedrulha – 3000 Coimbra. Telef.: 49 38 96.

• (MD) *Sonic* por 2500$, *Olympic Gold* por 6000$, *Turrican* por 4500$ e outros • Filipe Manuel Nascimento. R. Oliveira Monteiro, 687, 4.º, Esq. – 4000 Porto. Telef.: 8167 89.

• (GG) Consola com 3 jogos, adaptador e bateria recarregável por 25 000$ • Carlos Gonçalves. Av. D. Nuno Álvares Pereira, edif. da Petrogal, r/c, 6 – 7540 Santiago do Cacém.

• (MS) *Predator 2, Renegade, Sonic 2, Terminator* e outros jogos por 4000$ cada um • Francisco Gabriel Cavaco. R. de S. Geraldo, 6 – 7095 Alcaçovas. Telef.: (066) 9 43 48.

• (MS) Consola com 2 comandos e 11 jogos por 30 000$. Também troco por uma Game Gear com *TV Tuner* • Paulo Jorge Rodrigo. Telef.: 80 67 65.

• (MD, GG e MS) Diversos jogos • Club Star. Apartado 1170, SAC, Cidade Nova – 2760 Loures.

• (GG) Evander Boxing por 2000$ ou troco • Nelson Roberto Lima. Trav. Alves Correia, 1 – 8200 Albufeira.

• (MD) *Jurassic Park* por 10 000$ e *Super Hang-On* por 3000$ • Ricardo Nuno Botelho. R. Órfeão de Braga, 4, 3.º, B – 4700 Braga. Telef.: 61 24 51.

• (MS) *Rastan, Tazmania, Alien 3, Altered Beast* e *Shinobi* por 5000$ cada um e Golden Axe por 4000$ • António Barbot. R. da Graciosa, 57, 1.º, Esq. – 4000 Porto. Telef.: 81 07 04.

• (MS) Consola com 5 jogos e 2 comandos por 23 500$ • António Alberto Ramalho da Costa. Lug. Corredoura, S. Torcato – 4300 Guimarães. Telef.: (053) 55 11 56.

• (GG) Consola com o *4 in 1* e *Evander Boxing* por 20 000$ • Bruno Ricardo Santos. Rua 3, 13, Bairro Novo da Boavista, Benfica – 1500 Lisboa. Telef.: 760 94 82.

• (GG) *Columns* e *4 in 1* por 2590$ cada um • António Manuel Monteiro. R. Inf. D. Henrique, 17 – 2140 Chamusca. Telef.: 76 12 55.

• (GG) Consola por 25 000$. Também troco por 5 jogos para a Mega Drive • Manuel Elvas. Tv. Adolfo Coelho, lt. 10, 27, 3.º, A, Feijó – 2800 Almada. Telef.: 259 92 96.

• (MD) Consola com 2 comandos e 5 jogos • Mário José Martins de Miranda. Cabreira de Baixo, Gondar – 4800 Guimarães. Telef.: 53 22 05.

• (MS) *Master Gear Converter. Sonic Chaos* por 8000$ e Land of Illusion por 7000$ • Mariana Lopes. Gondarinho Cucujães – 3720 Oliveira de Azemeis. Telef.: 88 10 96.

• (MD) *Mig 29* • Rossana Alves Duran. R. Sacadura Cabral, edif. Liberdade, bl. B, 106, Gafanha de Nazaré – 3830 Ílhavo. Telef.: (034) 36 25 68.

• (MD) *Monaco GP* por 7000$ e outros jogos • Paulo Jorge Duarte. Apartado 1170, Cidade Nova – 2670 Loures.

• (MS) *Speedball* por 4000$ e *Enduro Racer* por 3000$ • Hugo Rodrigues Cunha. R. António Jardim, 83, r/c – 3000 Coimbra. Telef.: (039) 71 80 63.

• (GG) Consola com 2 jogos por 17 000$ • Paulo Gabriel Oliveira Dias. Cruz-Brito – 4800 Brito. Telef.: (053) 57 44 90.

• (MD) *688 Atack Sub.* Também troco • Paulo Fernando Jorge. Br. Flor da Rosa, L. 49 – 5150 Vila N. Foz Côa. Telef.: (079) 7 41 28.

• (MS) *Ghostbusters* por 4000$ • Hugo Rodrigues Cunha. R. António Jardim, 83, r/c – 3000 Coimbra. Telef.: (039) 71 80 63.

• (MD) *Aladdin* por 9000$ • Vasco Luís Chouriço. Largo General Graça, 41, B, 1 – 7100 Estremoz. Telef.: (068) 2 36 62.

• (MD) *Lemmings* por 3000$, *Tazmania* por 5000$, *Dragon's Fury* por 7000$ e *Desert Strike* por 9000$ • José Barreira. Pcta. Sá da Bandeira, 7, 3.º – 4445 Ermesinde. Telef.: (02) 971 85 33.

• (MD) *Fantasia, Super Kick Off, Indiana Jones 3* e muitos outros jogos • Bruno Oliveira Silva. R. 25 de Abril, Vale de Pedra – 2070 Cartaxo. Telef.: (043) 75 91 90.

• (MCD) Consola com o *Road Avenger* por 57 900$. Também tenho para venda 8 jogos • Paulo Alexandre Reis Costa. Casal da Pena – 2350 Torres Novas.

• (MD) *Pit-Fighter* por 5000$ e *Menacer* por 7000$ • Alfredo Grácio. R. do Valigoto Pilado – 2430 Marinha Grande. Telef.. 55 19 30.

• (MD) *Wonderboy in Monster World.* Também troco • Filipe Eduardo Gomes. R. 25 de Abril, 9, Manique do Intendente – 2065 Alcoentre. Telef.: (063) 4 83 51.

• (MD) *Lotus Challenge* e *Mortal Kombat* por 9500$ e *Sonic* por 4000$ • João Carlos Oliveira Ribeiro da Silva. Gândara, César – 3700 S. João da Madeira. Telef.: 85 17 21.

• (MD) *Sonic 2* • Luís Alberto Marques. Várzea Lobão da Beira – 3460 Tondela Viseu. Telef.: 81 32 63.

• (MD) *Mega Games I, Ecco* e *Streets of Rage II* por 8000$ cada um • Luís Filipe Gabriel. R. Domingos Sequeira, 7, 2.º, Fte. – 2675 Odivelas. Telef.: 931 61 52.

• (MD) *Micromachines* e *Fifa Soccer* por 10 000$ cada um, *Monaco GP 2* por 8000$ e *NHL Hockey '93* por 9000$ • Jorge Silva. R. José Luciano de Castro, 176, 5.º, C – 3800 Aveiro. Telef.: (034) 31 42 34.

• (GG) *Sonic 2* e *Home Alone* por 9000$ e *Chessmaster* por 3000$ • Paulo Jorge Martins. R. Santo Condestável, 721 – 4470 Maia. Telef.: 941 37 89.

• (MS) Consola com 1 comando e 6 jogos por 25 000$ • Tiago Alexandre Correia. Tr. do Poço, Viv. Esteves, Catujal – 2685 Sacavém. Telef.: 941 91 21.

• (MD) *European Club Soccer* e *Astérix* • Ricardo José Morais. R. Julio Dinis, lt. 96, 3.º, Dto. – 2675 Odivelas. Telef.: 932 38 10.

• (MD) *Sonic 2, Streets of Rage II, Desert Strike* e muitos outros jogos • João Soares. Herdade da Abegoaria, Canha – 2985 Pegões Velhos. Telef.: (065) 8 74 20.

• (MS) Consola por 10 000$ • Luís Santos. R. Batalheiro, viv. Franco, Dto., Casais Novos – 2580 Alenquer. Telef.: (063) 73 28 92.

• (MS) *Dynamite Duke* e *Dead Angle* • Filipe José Figueiredo. R. Sargento Martins, 9, Repeses – 3500 Viseu. Telef.: 42 85 35.

• (MS) Acessórios e os jogos *Monaco GP 2, R-Type* e *Shinobi* por 5000$ cada um • Nuno Miguel Lopes. Telef.: (032) 47 87 76.

• (MD) *Another World, Quackshot, X-men, T2* e muitos mais jogos • Luís Manuel Pinto. R. Cecílio de Sousa, 83, 2.º – 1200 Lisboa. Telef.: 347 19 26.

• (MS) Consola com 8 jogos, 2 comandos, *1 rapid fire* e consola portátil • Nelson Bruno Gonçalves. R. Olavo Bilac, 23, 3.º, Fte. – 2900 Setúbal. Telef.: 3 25 41.

• (MD) *Monaco GP 2* e *Winter Olympics* por 7000$ cada um, *Street Fighter 2* e *Bulls vs Lakers* por 15 000$ cada um e *Virtua Racing* por 18 000$ • João Ponte. Telef.: 483 50 03. ❑

SEMPRE QUE ESTIVERES , VÊ AS MEGANOVIDADES NA TUA REVISTA MEGA FORCE. É !

O MELHOR É MESMO ASSINAR!

MEGA DRIVE - MEGA CD - GAME GEAR - MASTER SYSTEM

MEGA force

- É a única maneira de não perderes um único número!
- Ganhas um desconto especial de assinante 16%!
- Todos os meses a revista chega a tua casa com o teu nome!
- Recebes a MEGA FORCE primeiro que os teus amigos!

ASSINA JÁ A MEGA FORCE
COM UM MEGADESCONTO DE 16%

YES! Quero assinar a revista MEGA FORCE por 12 números, beneficiando de um Super desconto de 16% em relação ao preço nas bancas. Vou já pedir aos meus pais que enviem um cheque de 3.990$, à ordem de P. Abril Jovem ou que utilizem o cartão crédito nº |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|,

válido até ___/___ assinatura _____

Enviem a revista para:

O meu nome _____

morada _____ código postal _____

localidade _____

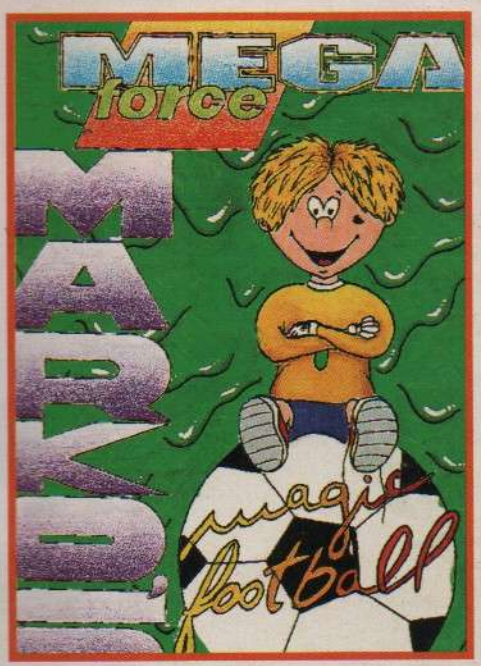
telefone _____ data de nascimento _____

Os dados recolhidos são processados automaticamente e destinam-se ao envio correspondente à sua reserva, respectivo apoio administrativo, estatísticas e apresentação futura de novas propostas. O seu fornecimento é facultativo. Nos termos da lei é garantido ao cliente o direito de acesso aos seus dados e respectiva rectificação.

MF19

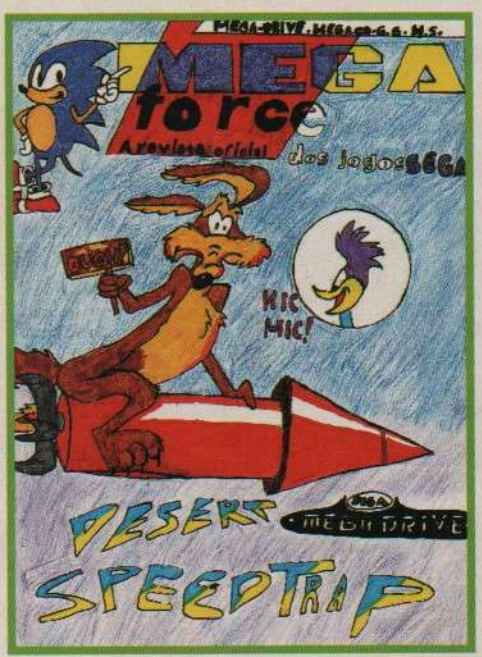
2.º PASSATEMPO AS CAPAS DA MEGA

CLUBE SEGA / MEGA FORCE



Novamente o Clube Sega em conjunto com a MEGA FORCE, vai oferecer 100 livros com as soluções de mais de 100 jogos. É o *Truques e Dicas 2*. Como prémio especial, o primeiro classificado de cada escalão etário, receberá também uma mochila Sega/Sonic.

Os vencedores da primeira edição deste passatempo, realizado nos meses de Maio e Junho deste ano irão receber, conforme prometemos, esta edição. Isto não significa que não devam participar neste passatempo. Há sempre um amigo que também gostaria de ter um exemplar. Para para se habilitarem a ganhar um destes livros, os leitores da MEGA FORCE devem usar a imaginação e fazer uso da habilidade com o lápis e com as cores, ou com a tesoura e a cola, enfim, fazendo uso do material que quiserem, e idealizar uma capa da revista. Não devem usar meios técnicos como computadores impressoras, etc. ❑



Os trabalhos só serão aceites para este passatempo se respeitarem os seguintes requisitos:

- Os trabalhos devem chegar à redacção da MEGA FORCE até ao dia 2 de Janeiro de 1995 (data do correio);
- Os trabalhos devem ser apresentados numa folha de formato A4 (21 x 29,7 cm) branca, e com traços suficientemente claros;
- No final da página deve constar o nome do autor;
- Só serão aceites os trabalhos que se fizerem acompanhar do cupão desta página, devidamente preenchido;
- Os trabalhos devem ter como tema qualquer um dos jogos das consolas Sega.

Todos os trabalhos que reúnam estas condições serão divididos pelos seguintes grupos etários:
até 6 anos
dos 7 aos 10
dos 11 aos 13
dos 14 aos 17
maiores de 17.

Os trabalhos serão seleccionados por um júri composto por elementos da redacção da Mega Force e do Clube Sega. A MEGA FORCE publicará, na edição de Março, algumas das capas vencedoras e a lista dos premiados nos diversos escalões. Qualquer leitor da MEGA FORCE pode participar neste passatempo, concorrendo com quantos trabalhos quiser. Não é preciso ser sócio do Clube para participarem nos passatempos da MEGA FORCE.

PASSATEMPO CLUBE SEGA / MEGA FORCE

Nome ..... Idade .....

Morada .....

Localidade ..... Telef. .....

Código Postal ..... N.º de sócio .....

SUPER JOVEM POSTERS

N.º 3 480$00
OUTUBRO '94

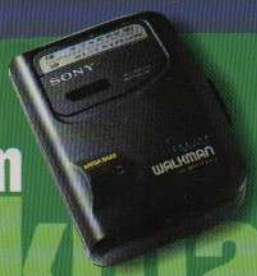
TOM CRUISE
PATRICK SWAYZE
BRYAN ADAMS
DAMON HILL
SITIADOS
EROS RAMAZZOTTI
VITOR BAÍA
PRINCE
MADONNA
WINONA RYDER
JEAN ALESI
CRASH TEST DUMMIES
BONO VOX
PEDRO ABRUNHOSA
RICHARD DEAN ANDERSON

Nº3 JÁ Á VENDA

15 POSTERS GIGANTES

Edição patrocinada p
SUNRISE B COOL

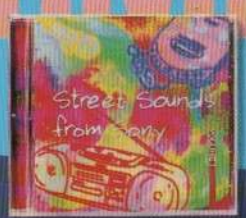
Põe-te a andar e ganha prémios.



Se comprares um **walkman** a Sony dá-te uma

Se preferires um **discman*** também ganhas uma

Em cada **rádiogravador com cd** ganhas um



edição exclusiva.

A Sony dá-te ainda mais pretextos para ouvires música em movimento.
Na compra de qualquer Walkman ganhas uma bolsa e, se comprares um Discman*, também trazes uma bolsa para ele.
E em cada Rádiogravador com leitor de CD, a Sony oferece-te um CD, edição especial e exclusiva.
Estas promoções são válidas a partir de 14/10/94 e limitadas ao stock existente.
Por isso, põe-te a andar e vai já ao teu agente Sony.
Telefone 01 - 790 10 96.
Para informações adicionais sobre os produtos desta campanha.
* Só para os modelos D-131, D-133 e D-137 CR.

SONY